CLOCK TOWER

HUMAN presents a Horror Adventure for Windows

クロックタワー　Clue Book



LOCUS

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

CLOCK TOWER

HUMAN presents a Horror Adventure for Windows

クロックタワー　Clue Book



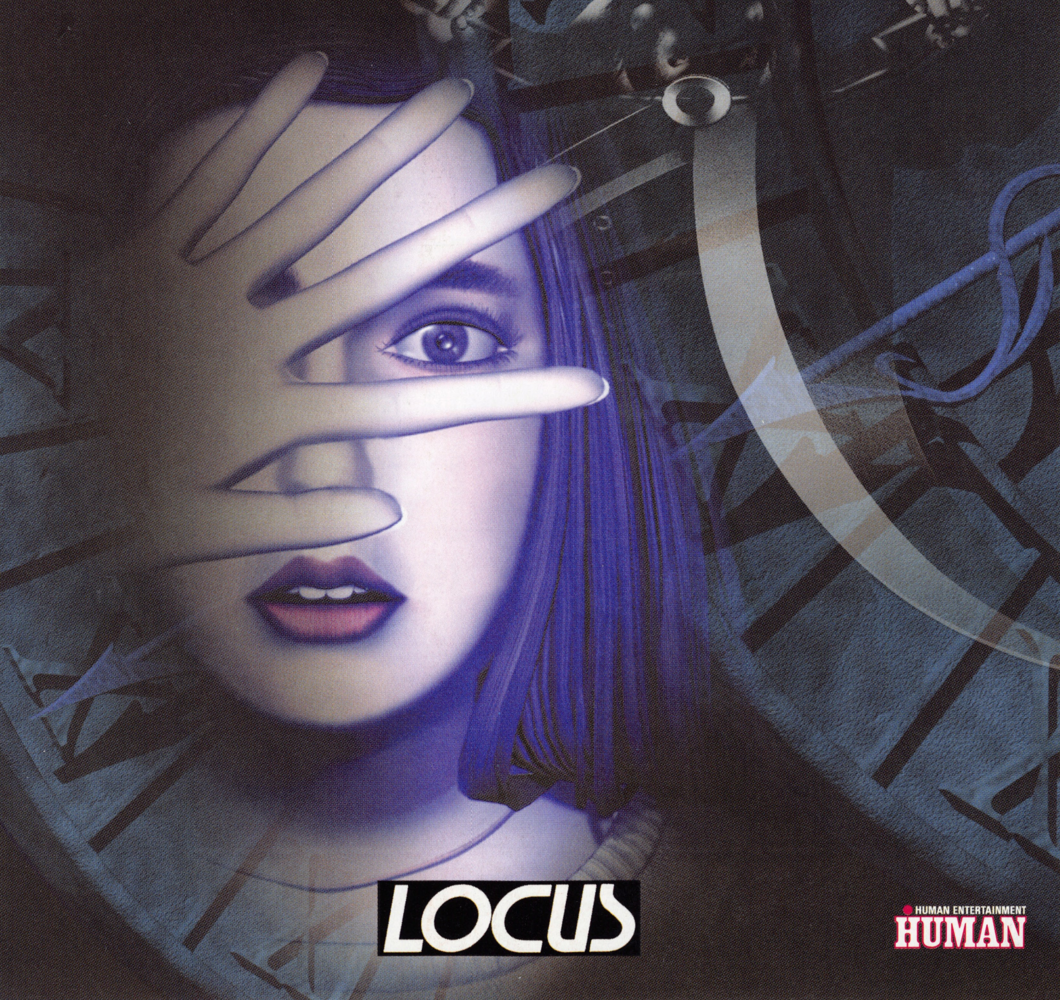
LOCUS

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

CLOCK TOWER

HUMAN *presents a Horror Adventure for* **Windows**

クロックタワー　Clue Book



LOCUS

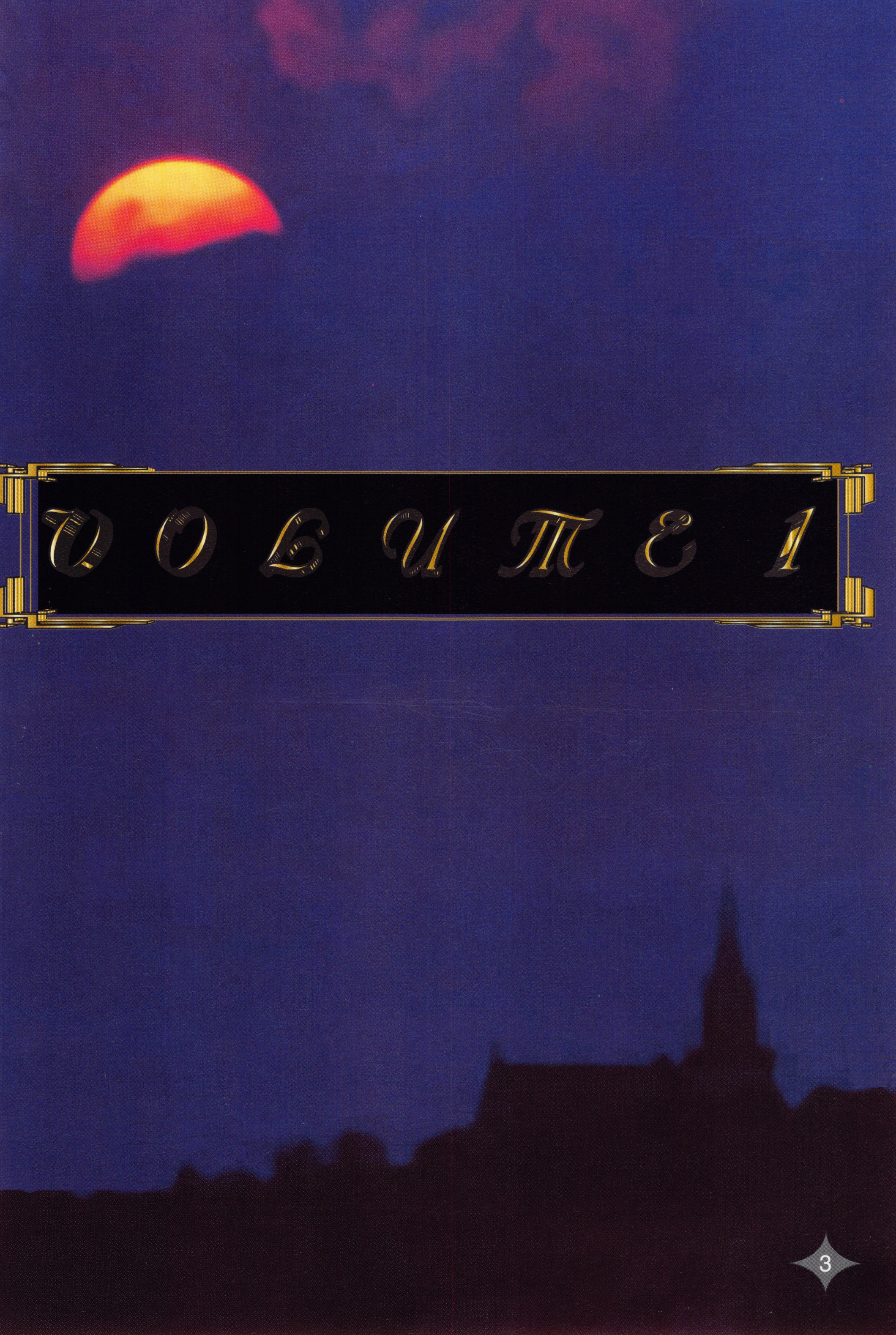
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

CONTENTS

第1部

第2部

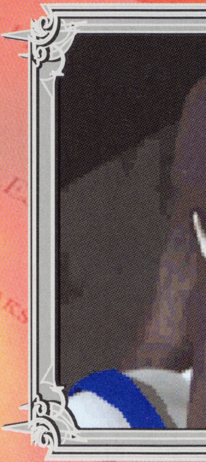
第3部

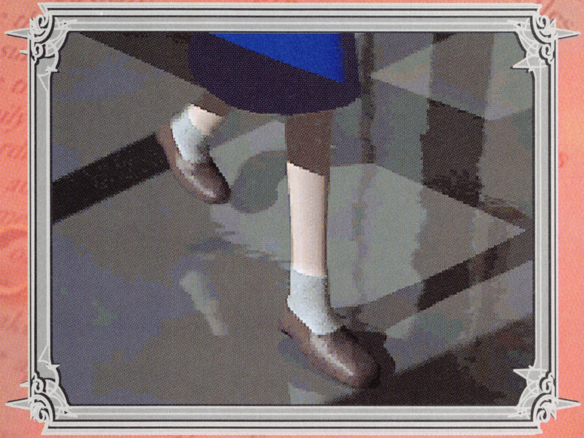


VOLUME 1

PROL



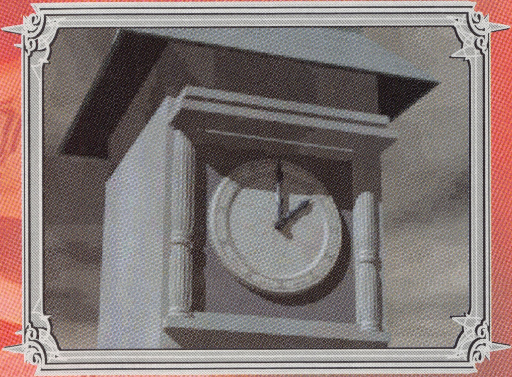






OGUE







THE



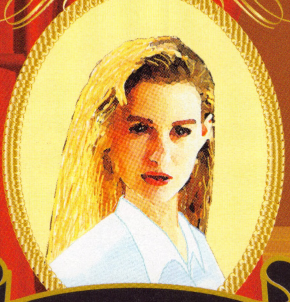
メアリー先生

ジェニファーのいるグラニット孤児院の教師。ジェニファー達の引率をしてバロウズ家を訪れる。



ジェニファー・シンプソン

グラニット孤児院からバロウズ家の養女になるためやってきた14歳の少女。このゲームの主人公である。



ローラ

グラニット孤児院の生徒で他の少女同様バロウズ家の養女になるためやってきた。少し内気な14歳。



アン

他のみんなと同じくバロウズ家の養女になるためやってきた15歳の少女。少しワガママなところもある。

CAST



ロッテ

ジェニファーと一緒に養女になるためバロウズ家にやってきた。見た目の通り14歳の活発な少女。



サイモン・バロウズ

今回、少女達が引き取られるバロウズ家の当主。屋敷に着いてからもなかなか会えない謎の人物である。



ボビィ・バロウズ

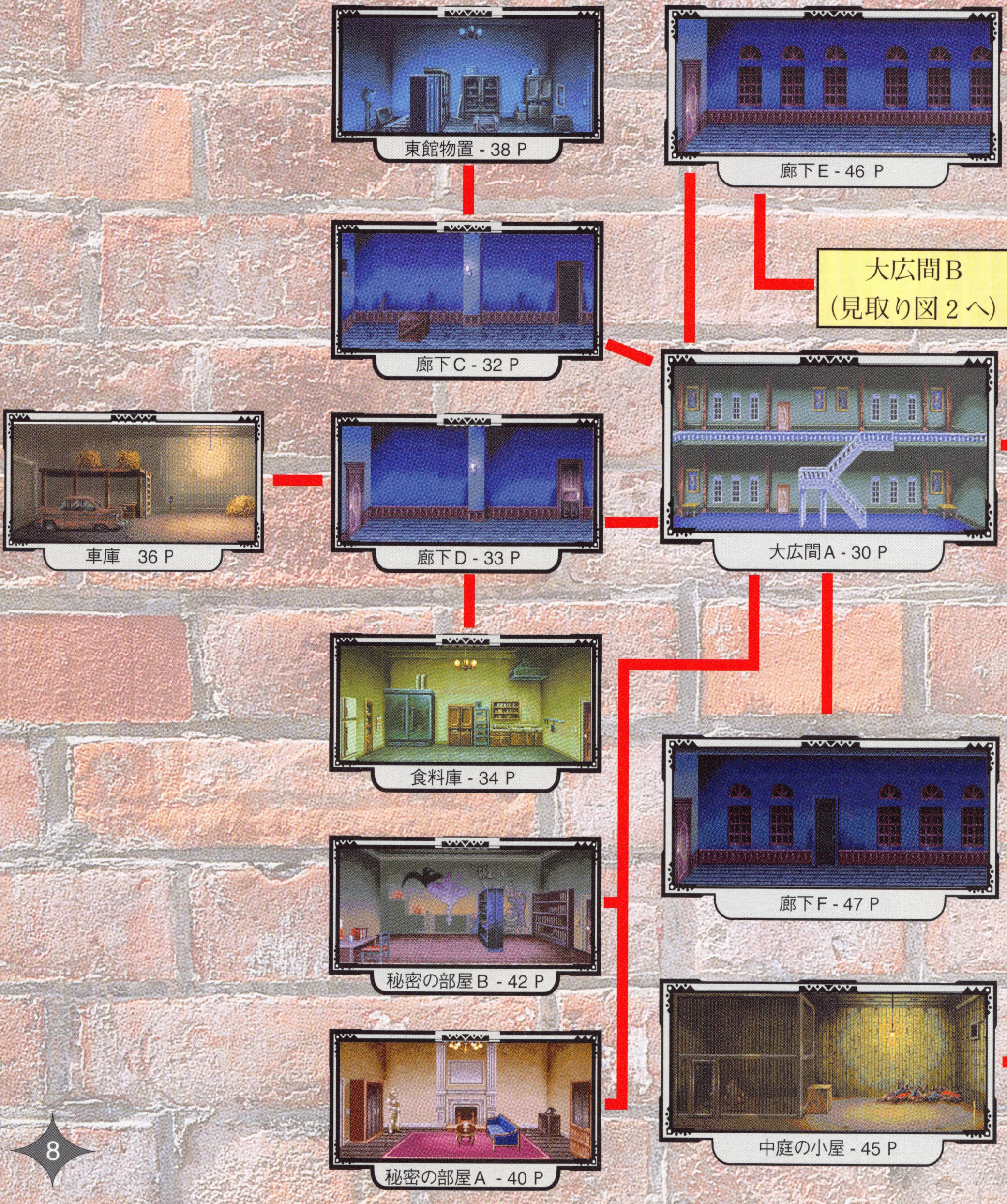
バロウズ家の双子の弟。実は9歳の幼い子供である。今回の事件にどう関わっているのだろうか？

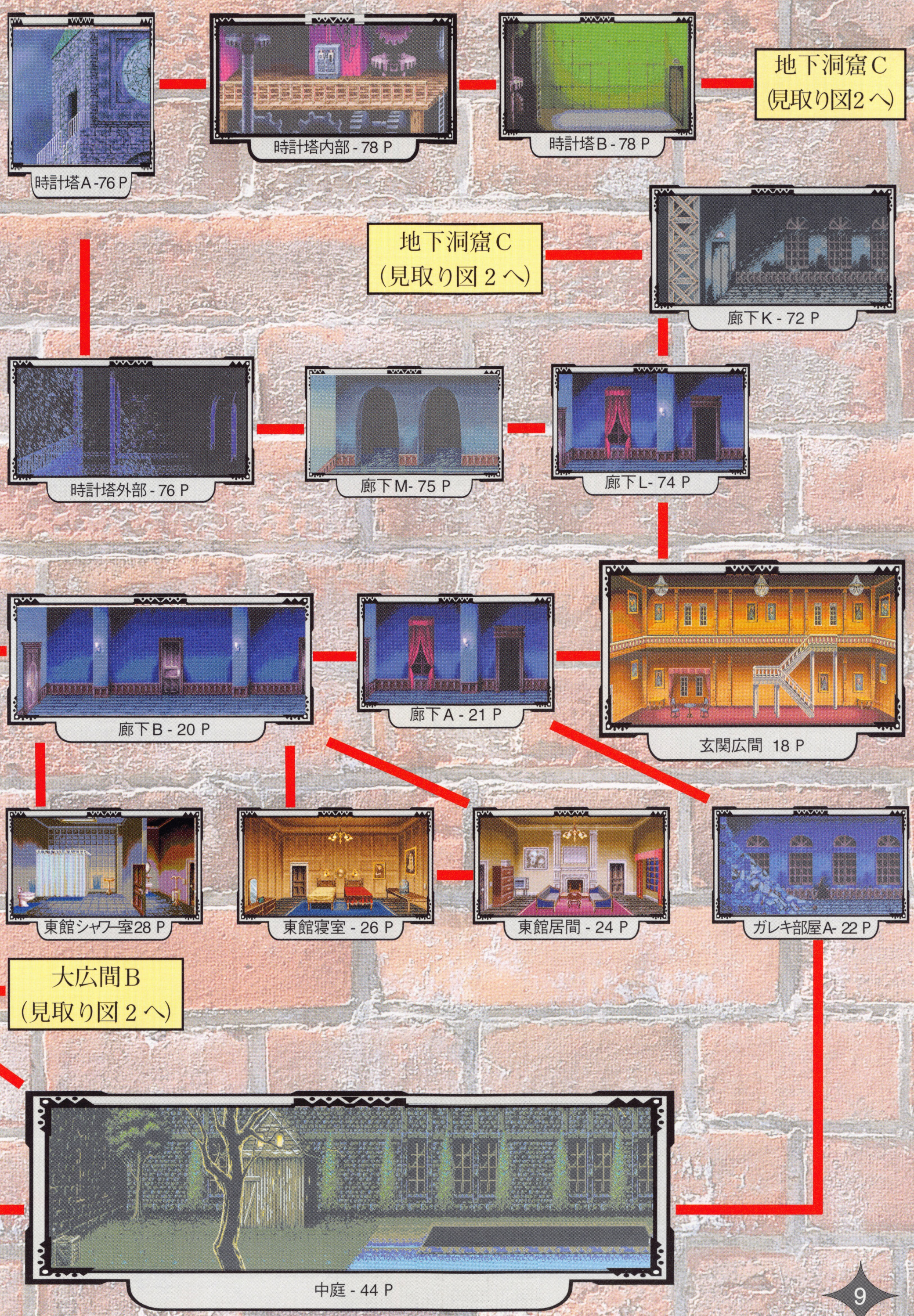


ダン・バロウズ

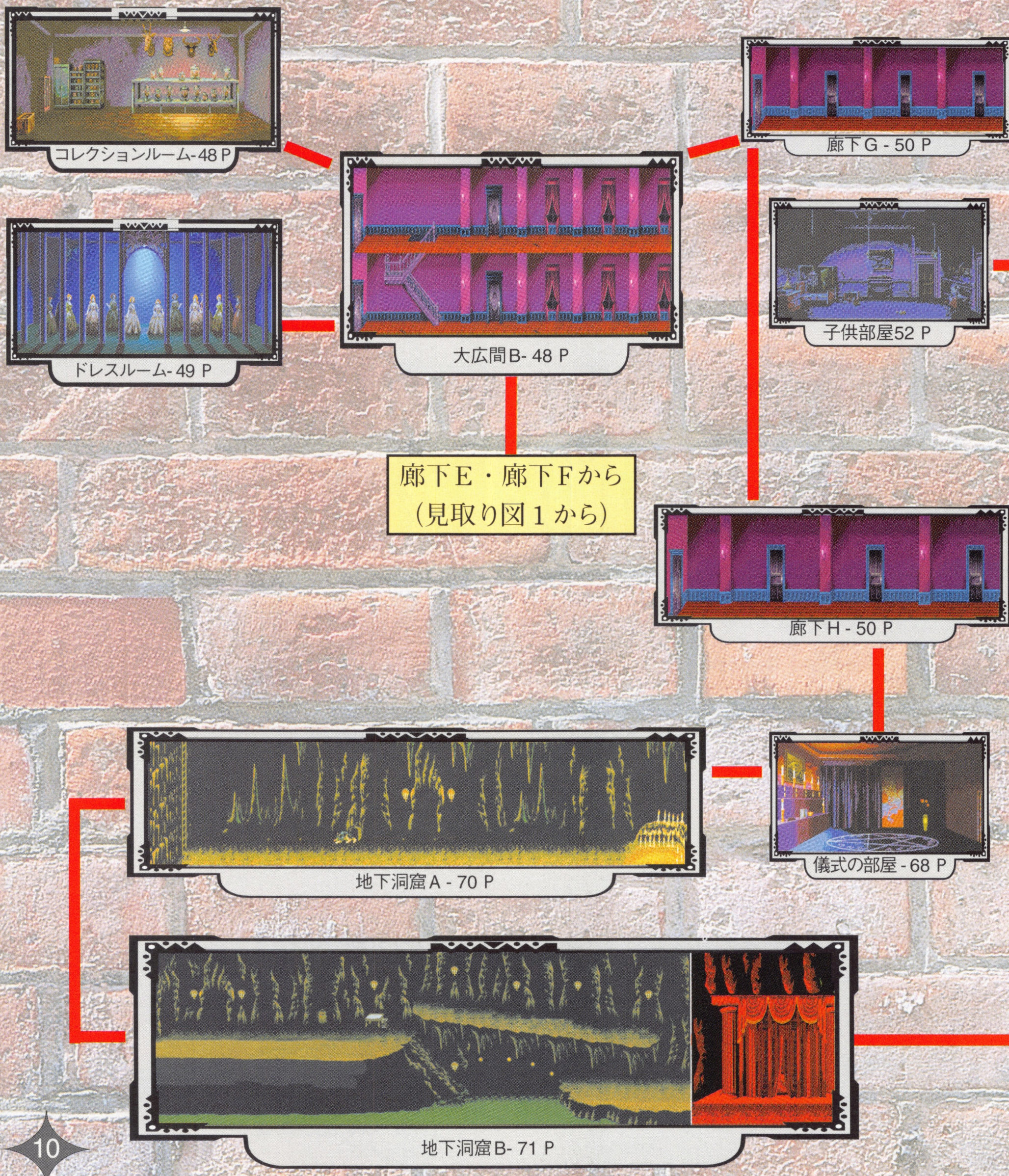
バロウズ家の双子の兄。9歳の子供であるのはもちろんなのだが・・・。
果たして彼の正体は？

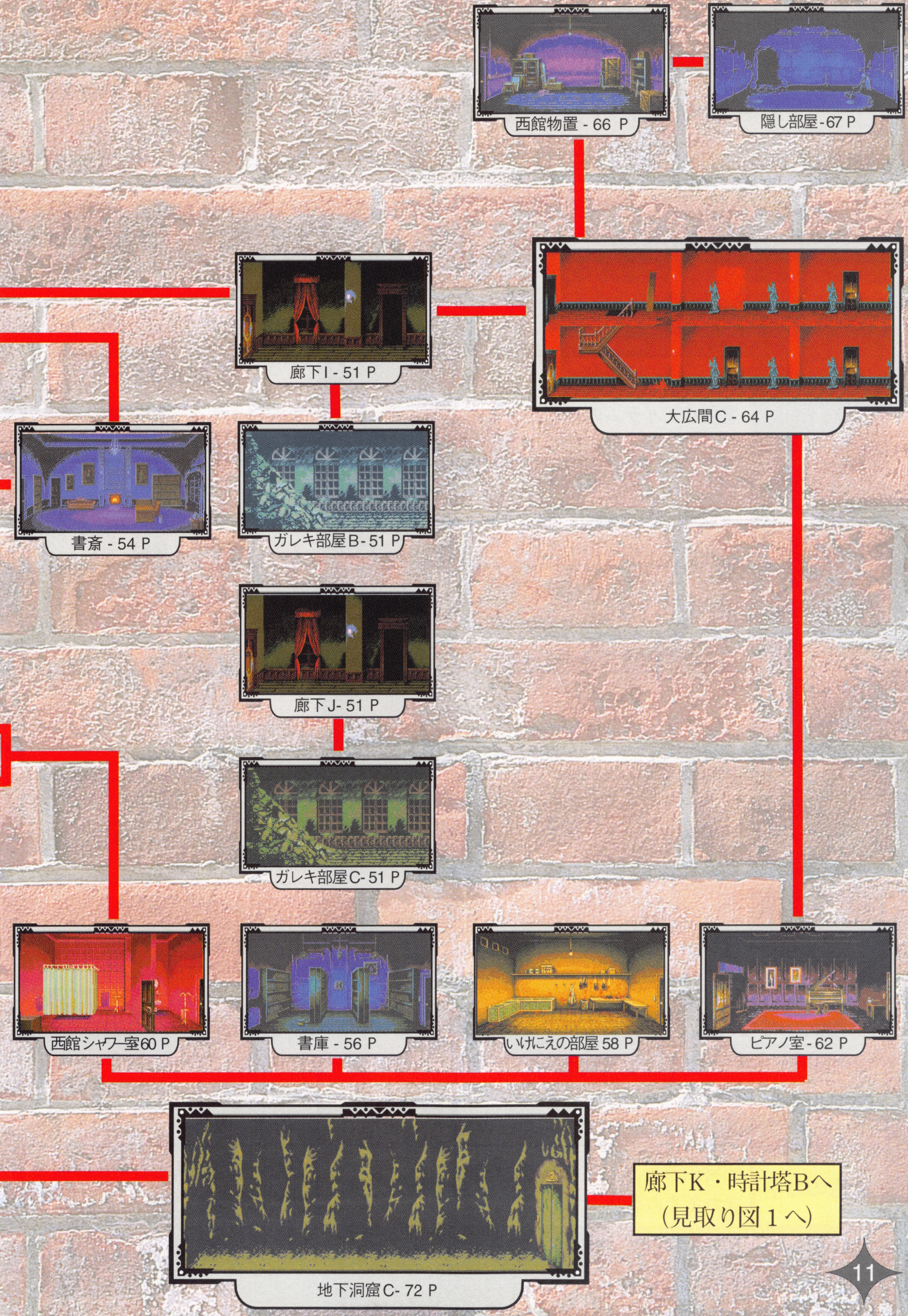
バロウズ家見取り図１


東館物置 - 38 P
廊下E - 46 P
大広間B
(見取り図２へ)
廊下C - 32 P
車庫　36 P
廊下D - 33 P
大広間A - 30 P
食料庫 - 34 P
廊下F - 47 P
秘密の部屋B - 42 P
中庭の小屋 - 45 P
秘密の部屋A - 40 P


時計塔A -76 P
時計塔内部 - 78 P
時計塔B - 78 P
地下洞窟C
(見取り図2へ)
地下洞窟C
(見取り図 2 へ)
廊下K - 72 P
時計塔外部 - 76 P
廊下M- 75 P
廊下L- 74 P
廊下B - 20 P
廊下A - 21 P
玄関広間 18 P
東館シャワー室28 P
東館寝室 - 26 P
東館居間 - 24 P
ガレキ部屋A- 22 P
大広間B
(見取り図 2 へ)
中庭 - 44 P

バロウズ家見取り図２

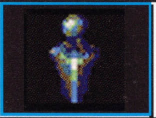
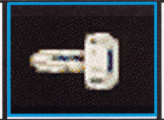
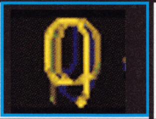
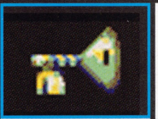
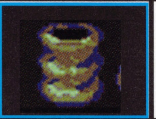
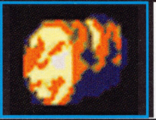

コレクションルーム-48 P
ドレスルーム-49 P
大広間B- 48 P
廊下E・廊下Fから
(見取り図１から)
廊下G - 50 P
子供部屋52 P
廊下H - 50 P
儀式の部屋 - 68 P
地下洞窟A - 70 P
地下洞窟B- 71 P


西館物置 - 66 P
隠し部屋 - 67 P
廊下I - 51 P
大広間C - 64 P
書斎 - 54 P
ガレキ部屋B - 51 P
廊下J - 51 P
ガレキ部屋C - 51 P
西館シャワー室60 P
書庫 - 56 P
いけにえの部屋 58 P
ピアノ室 - 62 P
地下洞窟C - 72 P
廊下K・時計塔Bへ
(見取り図１へ)

THE ITEM

アイテムは保有アイテムと自動アイテムのふたつがある。保有アイテムは特定の場所で使用するアイテム。自動アイテムは持っていれば自動的に使用されるアイテムである。

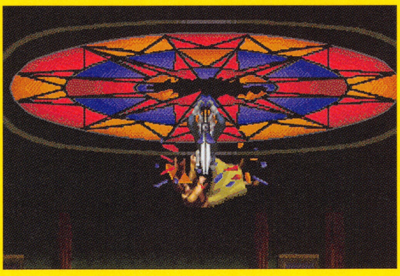
保有アイテム

	**香水** 重要なアイテムのひとつ。気になる匂いがする。		**エンジンキー** 車庫にある車に乗る時に使う。車のすぐそばにある。
	**とがった石** 西館ガレキ部屋で手に入る。壁を壊すためのアイテム。		**ランタン** これがないと銅色のカギを入手することができない。
	**ロープ** シザーマンから逃げる時、特定の場所で使用できる。		**銅色のカギ** 中庭の小屋で牢屋に閉じこめられたときに使える。
	**殺虫剤** 金色のカギを入手するのに必要なアイテム。		**巣箱のカギ** いけにえの部屋でカラスを巣箱から出すときに使う。
	**黒いローブ** ある場所を通過するために絶対必要なアイテム。		**杖** 儀式の部屋のつぼに差し込むと地下洞窟に行ける。
	**ハム** ミスターバロウズから情報を得るのに必要になる。		**小さな魔像** 儀式の部屋の円盤に差し込めば地下洞窟に行ける。

自動アイテム

西館のカギ	西館に入るために必要なカギである。	**銀色のカギ**	秘密の部屋Ｂに入るために必要なカギである。
金色のカギ	秘密の部屋Ａに入るために必要なカギである。	**儀式のカギ**	儀式の部屋に入るために必要なカギである。

THE SCESSORMAN



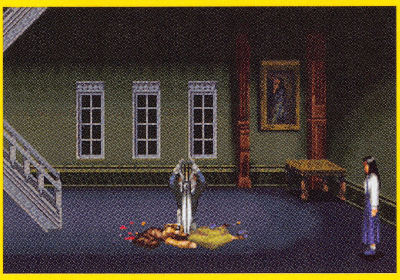
シザーマン現る

大広間の天井からシザーマンが現れる。シザーマンはどこから現れるのか予測できない。充分に気をつけよう。



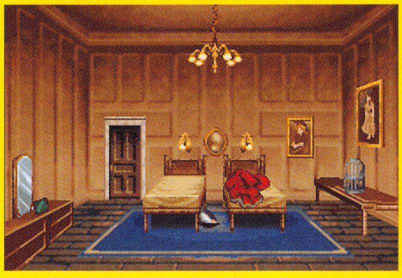
たたかう

場面は中庭の小屋の前。必死のボタン連打でシザーマンを突き飛ばせ！
負ければ死あるのみ。



逃げる

シザーマンと逆の方に逃げるという手も。一度狙われてしまうと、暫く追ってくるので注意して。



撃退する

戦わずに撃退する方法もある。この場合はベッド下に隠れる方法。他にも本棚を倒したり、床板を崩したり。

THE HORROR SCENE



ゴキブリ発生

突然ゴキブリがワラワラと出てくる場所がある。あるアイテムがあれば消滅させせることができる。



謎の写真

ある場所に置かれている謎の写真。ここに写っている人物はいったい何者なのだろうか……？



シザーマン

無惨に吊された友人。この死体を見つけたと同時に、突然シザーマンが襲いかかってくる。



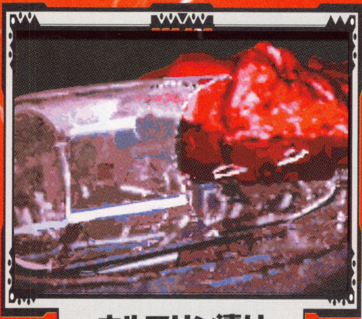
水道から血が……

場合によっては、水道から大量の血やうじ虫が出てくる。本筋とは関係ないがドキリとさせられる。



悲鳴と共に

ある廊下で悲鳴が聞こえた場合、窓から外を覗いてみよう。なんと友人が突き落とされてしまう。



ホルマリン漬け

普通に物を調べていくと見ることができるワンシーン。調べると台から落ちて割れてしまう。



鎧の中に.....。

友人の死体を見ることができる場合もある。死体はある場所に置かれている鎧の中に……。



白骨の正体

ある場所に白骨死体があると発生するシーン。調べるとこの白骨死体の身元が明らかになる。



ミイラ

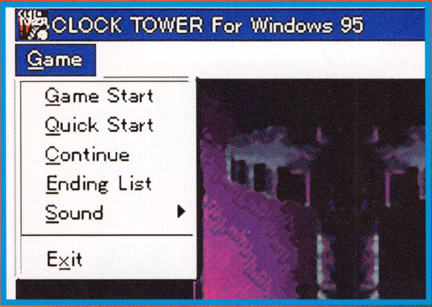
ミイラ化した謎の死体を発見することができる。１度調べただけでは見つけることはできない。



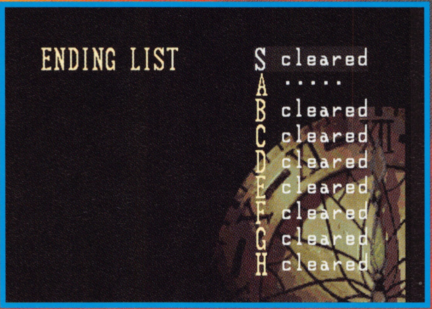
車で脱出

車に何回か乗り込むと、屋敷から脱出することができる。これは、そのエンディングのワンシーン。

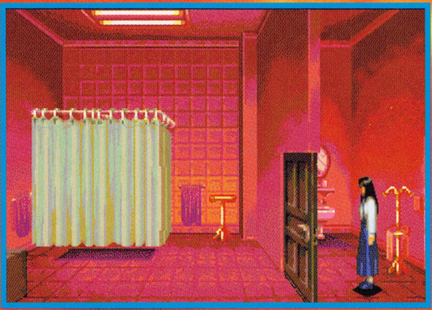
MAIN MENU



左上にあるメインメニューでは、スタートとサウンド設定の変更、そしてエンディングリストなどを選ぶことができる。コンティニューではセーブしたところから始めることができる。



見たエンディングはリストにチェックされていく。エンディングはAからH、Sの全部で9種類。すべてのエンディングを見るまで、この攻略本に載っているフローチャートを見て何度も挑戦しよう。

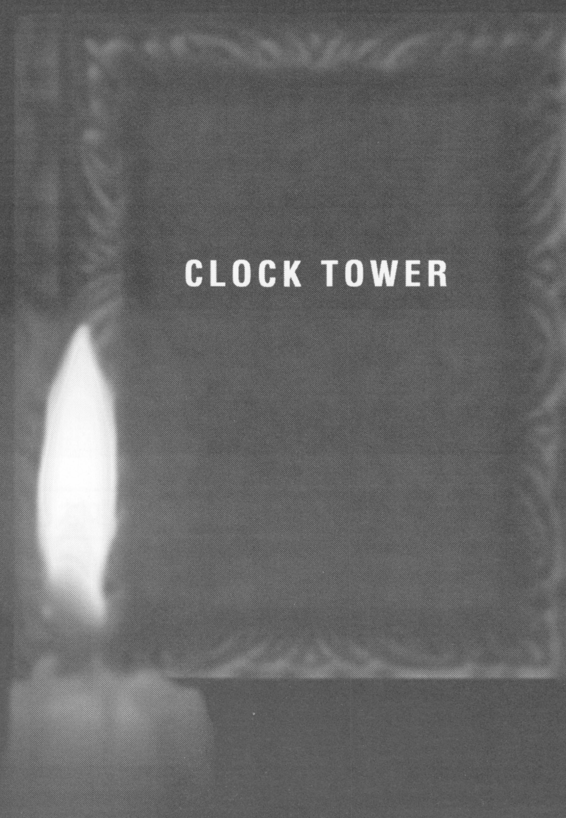


セーブは部屋へ入る毎に、自動的に行われる。そのため、前の部屋で行ったリアクションをやり直すといったことはできない。オートセーブの利点と欠点をよく考えて行動しよう。

VOLUME 2

使うと特定のかぎを開けることができる。

移動＆行動・・・カーソルで指定・左クリック
走る・・・・・・ダブルクリック　　パニック・・・右クリック連打
停止・・・・・・右クリック（そのままにしておくとしゃがむ）



玄関広間

屋敷に入ってからこの玄関広間で待たされるジェニファーたち。
奥に入ったままの先生を心配しながら待つことに。





屋敷の人にあいさつをしに行ったきり、戻ってこないメアリー先生の様子を見に行くが・・・

みんなはどこへ……？

友人たちと２回ずつ話をしたら、一度玄関広間を出て先生の様子を見に行ってみよう。廊下Ａに出てみると、突然広間から悲鳴が聞こえてくる。ジェニファーが玄関広間に再び戻った時にはすでに誰もいなくなっており、照明も消されている。これはただのイタズラなのだろうか……？

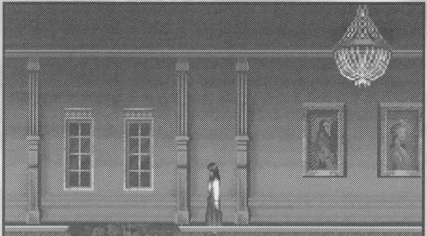


シザーマンに追われていなければ、このシャンデリアが落下する演出を見ることはできない。

シャンデリアが落下

シザーマンに追われて右の方まで走っていくと、彼自身はそこまで追ってこないが、突然、高い天井からシャンデリアが落ちてくる。走り抜けたジェニファーのちょうど後ろのところに落ちるのである。間一髪のところで助かるが、ヒヤッとさせられる。





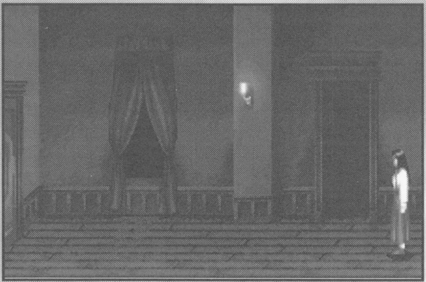
こういう現象が起こるのは、屋敷が古いからなのか、それとも他に何か原因があるのか。

2階の床が抜けてしまう

とにかくいなくなった友人たちを探さなければならない。しかし、ここはまず玄関広間の中を調べてみよう。2階にあがって廊下Mに向かおうとすると、床が抜けてしまいこれ以上進むことができなくなる。1階の廊下Aから行くしかないようだ。

廊下A・B

玄関広間から出るとすぐに廊下Aが。
そのまま真っすぐいくと廊下Bに出る。
廊下Bからは居間・寝室・シャワー室に
行くことができる。



少し立ち止まっていると、突然はげしい風が吹く。この廊下を走り抜けてしまうと見ることはできない。

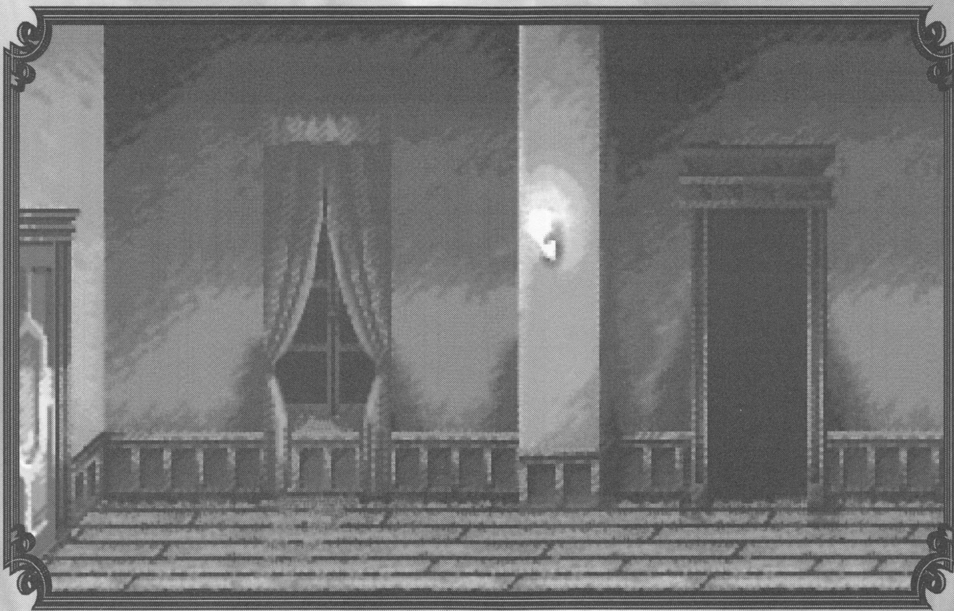
しばらく立ち止まっていると……

この廊下Aに入り、数秒立ち止まっていると、窓から突風が吹き込んでくる。薄気味悪い屋敷だとは思っていたが・・・ただ、こちらに危害を加えられるようなイベントには発展しないので、とりあえず気にせず先に進もう。

廊下B



廊下A





ガレキ部屋 A



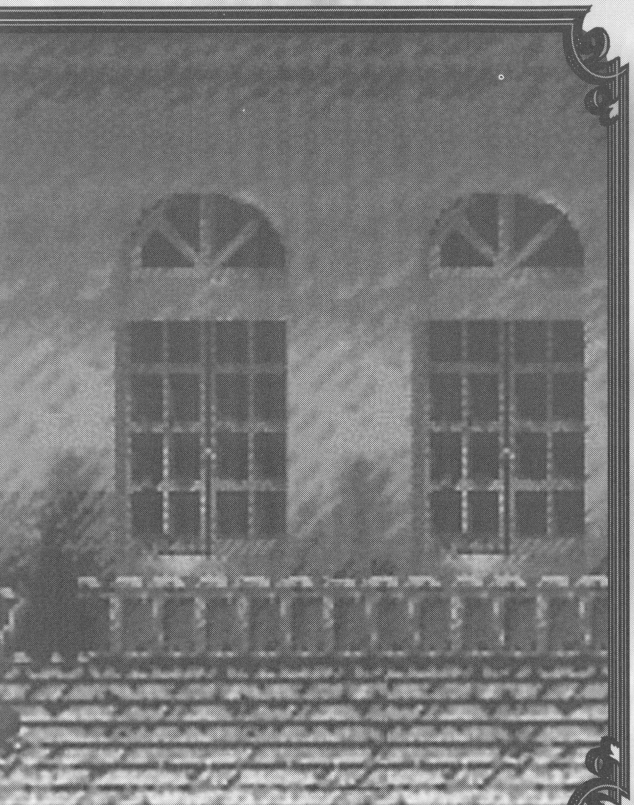


左上の方を調べると、ジェニファーがガレキの山にのぼって調べ始め、アイテムを入手することができる。

ガレキの山を調べてみよう

山のように積まれているガレキを調べてみると、あるアイテムを見つけることができる。それがないと、ここから中庭に出ることができない。中庭に出る時に必要というだけでなく、全く別のところから中庭に出た時、持っていれば重宝する。

その名の通りガレキの部屋だが、アイテムを入手して西館への近道として活用することもできる





アイテムを選択し、亀裂の入った壁を調べると、壁を崩して表に出られるようになる。

アイテムで壁を叩き崩せ！

この部屋の壁の中央部分は今にも崩れそうな深い亀裂が入っている。ここを崩せば中庭へ通じる通路になるが、そのためにはこの部屋で手に入る、とあるアイテムが必要。このアイテムを使用すると、ジェニファーがそれを手に持ち壁を叩き出す。

東館居間

不気味な絵が飾られている居間。
正面の扉は寝室につながっている。

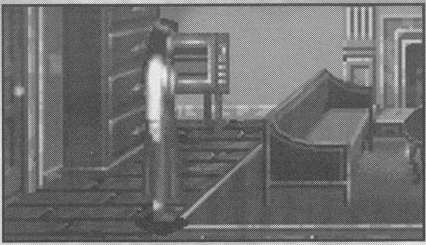




この絵が血を流すという演出は、よく見ていないと音がないので、気がつかないということも。

絵が血の涙を流す

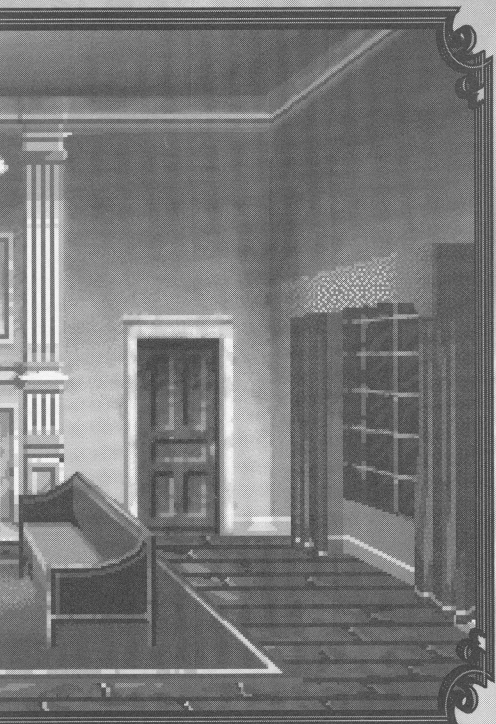
テレビのスイッチの時と同様に、しばらく立たせておくと、左側の壁にある絵から赤い液体がダラダラと流れてくることがある。この液体はもしかして・・・？　テレビのイベントを見ている場合は、残念ながらこちらの演出を見ることはできない。



テレビには触わってないのに、なぜだろうか……？不気味な雰囲気が辺り一面に漂う。

テレビのスイッチが・・・

部屋に入ってしばらく立たせておくと突然怪しい叫び声が聞こえてくる。それと共にテレビのスイッチが自動的に入る。自分以外は誰もいないのに……薄気味悪い。一体、何者の仕業だろうか？　後にこの叫び声の主とは直接会うことになる。





この鍵の入手できる場所が、この部屋か廊下Cかはランダムなので、見てみるまでわからない。

西館の鍵を入手

入ってすぐ左のタンスの上に箱が置いてある。その中を調べてみると西館のカギというアイテムが入っていることがある。もし入っていなくても別の場所で入手できるので心配しないように。その場合は廊下Cを重点的にチェックしよう。

東館寝室

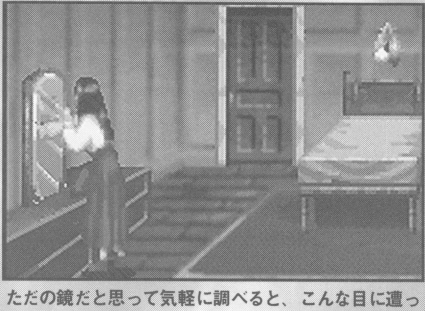
ベッドが２つ並んだタイプの寝室。
右にあるカゴの中ではオウムが暴れている。



香水は持っていないと後で先に進めなくなってしまう。鏡台のところにあるので必ず持っていくこと。

香水を見つける

鏡台の引き出しを調べると香水を入手することができる。この香水はジェニファーもよく知っているメアリー先生が使っているのと同じもの。単なる偶然なのだろうか……？　このアイテムは後で必ず必要になる。それがないことによって先に進めなくなるから、絶対忘れないように。

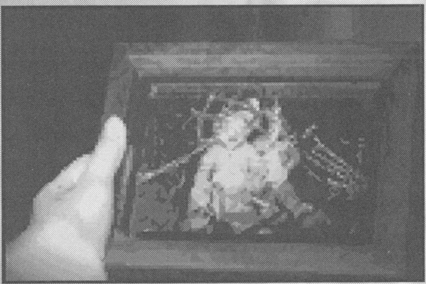


ただの鏡だと思って気軽に調べると、こんな目に遭ってしまうことも……

鏡を調べると……

鏡台の鏡を調べると、鏡が割れてしまうことがある。それだけならまだいいが、時には腕が出てきて首を絞められてしまうことも。その時には必ず危機の回避をすること。こういう時、体力が残り少なくなっていると死んでしまうこともあるので、体力の回復はマメに行った方が良いだろう。





写真に写っている女性、何処かで見たことがあるような気がしませんか。

双生児の写真を発見

鏡台の上の緑色の額縁を調べてみると、写真を見ることができる。双生児の写真のグラフィックである。この子供達は屋敷の子なのだろうか？　そうだとすると、今もまだこの屋敷に住んでいるのだろうか？　写真立てのガラスは割れており、異様な雰囲気すら漂っているような気がする。



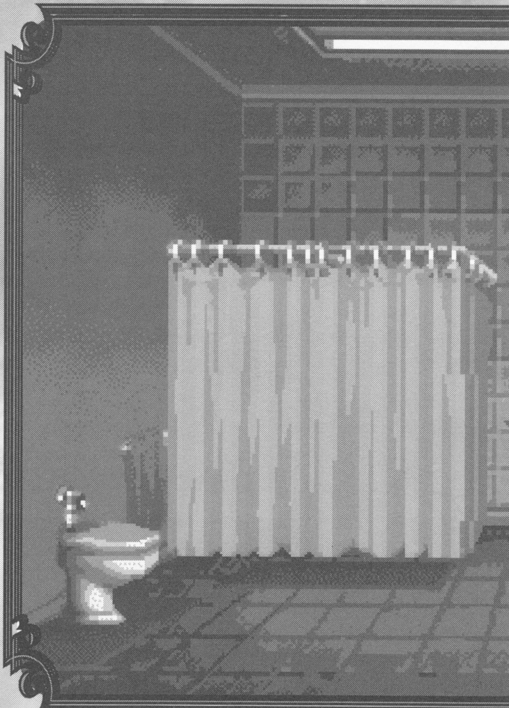
オウムの攻撃は、ジェニファーの体力にも影響する。早くシーツにくるんでしまうこと。

シザーマンをやりすごす準備

鳥かごを調べるとオウムを鳥かごから出すことができる。そのままにしているとジェニファーの頭をつついてくるが、右のベッドを調べるとシーツでオウムをくるむことができる。こうしておくとシザーマンに追われた時にこの部屋へ逃げ込み、シザーマンをやり過ごすことができるのである。

東館シャワー室

場合によっては異様な雰囲気の漂うシャワー室。
閉まったままのシャワーカーテンが不気味。

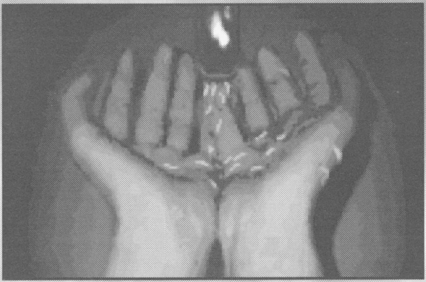




この後シザーマンがジェニファーを追ってくる。早く逃げること。

シャワー室で死体を発見

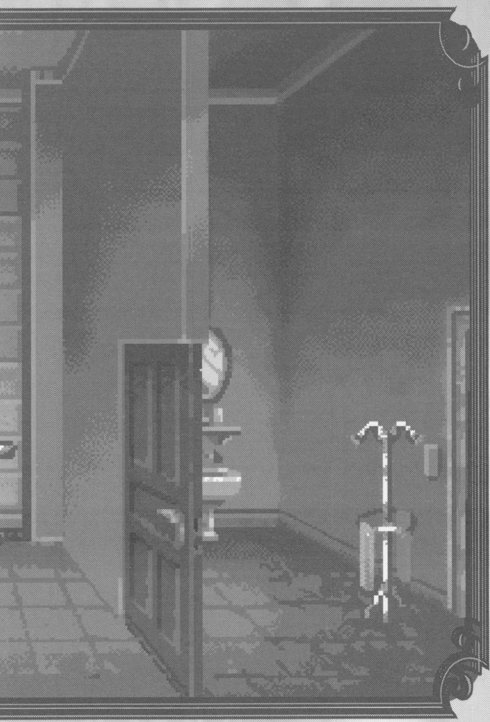
友人の死体をひとりも発見しないでここに来た場合、ユニットバスのカーテンを調べると、死体を発見することになる。そして、そのバスに潜んでいたシザーマンがハサミをいっぱいに広げて現れ、ジェニファーを追いかけてくる。

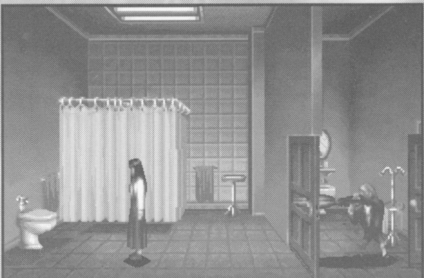


リアルなグラフィックを見ることができるが、水しか出ないこともある。

蛇口をひねると……

友人の死体をひとり以上発見していたなら水道を調べてみよう。そうすると蛇口から大量の血が流れ出してきたり、うじ虫などが出てくることがある。屋敷内に巡回して感情が高ぶっているとこれによってかなり動揺するはず。慌てないで冷静になろう。





うまく行くか、うまく行かないかはその時によるのでまったくわからない。

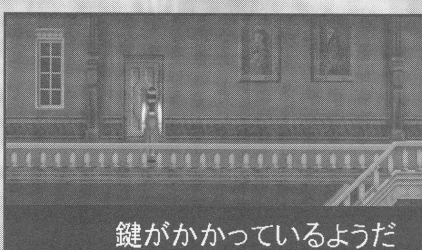
シザーマンをやりすごすには

シザーマンに追われた場合、この部屋に逃げ込むと中からカギをかけられる場合がある。うまくいけばやり過ごせることがあるので試してみよう。しかし、ハサミでドアを突き破って入ってくることもあるので油断はできない。その時は連打で逃げよう。

大広間 A

玄関広間と同じくらいの広さがある大広間A。
2階や西館につながる扉がある。

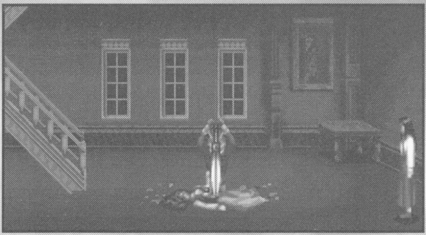




ここの鍵を探さないと、このドアから向こうへはいけないらしい。

西館のカギが必要

廊下Ｅへ続くドアには通常カギが掛けられており、開けることはできない。当然、西館のカギというアイテムを入手していればカギを開けて西館に進むことができる。西館のカギは居間か廊下Ｃで手に入れることができる。持っていない人は見つけよう。



中庭のプールでアンを見た場合、これは見ることができない。

シザーマンが落ちてくる！

友人の死体をひとりも見ないで大広間Aに来てみよう。すると、天井のステンドグラスを破って死体をハサミで捕らえたシザーマンが落ちてくる。その後ジェニファーに気づいたシザーマンは、すぐさま追ってくる。急いで逃げよう。



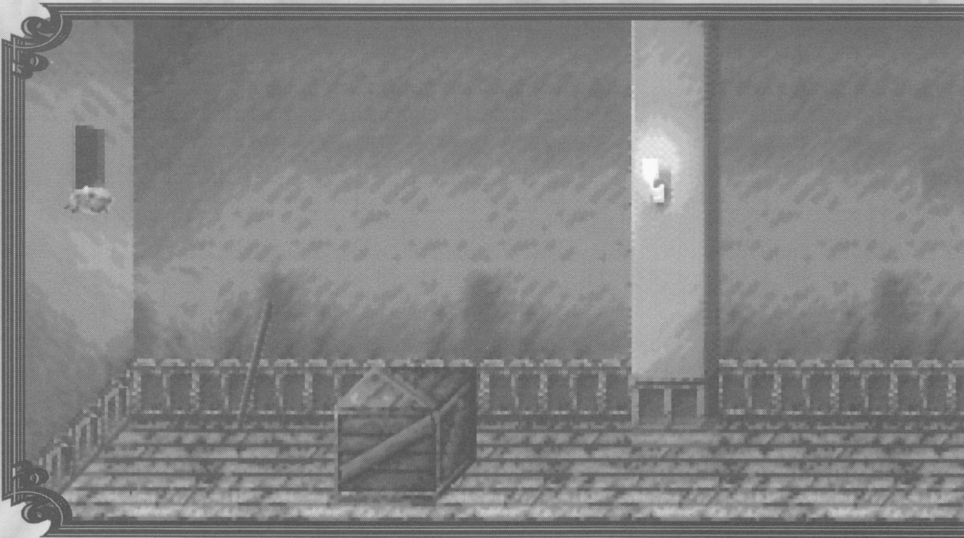


金色の鍵さえ手に入れれば、銀色の鍵はすぐに手に入る。

秘密の部屋へ通じるドア

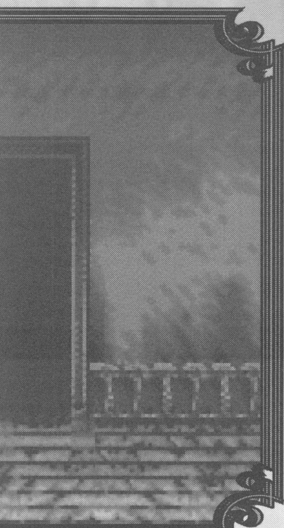
金色のカギで開くドアは秘密の部屋Aに、銀色のカギで開くドアは秘密の部屋Bに通じている。それが、１階のドアなのか、２階のドアなのかはランダム。なお、金色のカギは食料庫、銀色のカギは秘密の部屋Aで入手することができる。

廊下C・D





廊下Cは他の廊下と異なり何かが隠されているような気配。
物置にも通じている。なお、廊下Dの先は車庫である。





ここになければ、居間に戻ってタンスの上の箱の中を確認してみよう。

西館のカギを入手

居間になかった場合は、ここで西館のカギを入手することができる。まず鳥の巣を調べる。その後、床に置いてある箱を調べる。すると、ジェニファーがその箱を踏み台にするために壁まで押して行く。そして再び鳥の巣を調べると、ガラクタに混じって隠されているカギを見つけ出してくれる。





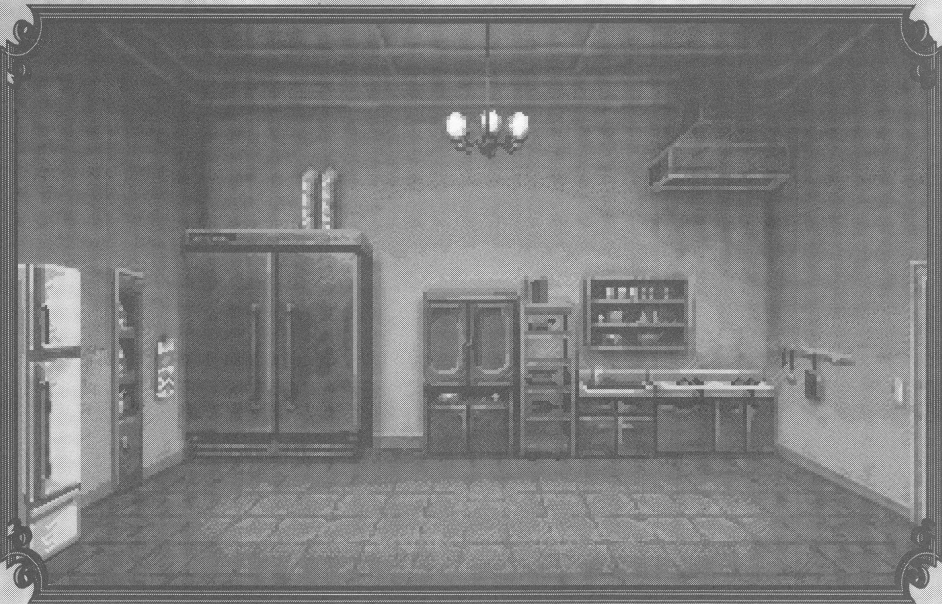
木の棒を調べると、自動的に巣をつついてしまうので、つつきたくなければ初めから調べないこと。

カラスをおこらせるな

鳥の巣を調べた後、近くに立てかけてある木の棒を調べると、ジェニファーはその巣を木の棒でつつき始めてしまう。調べられるものはつい調べたくなるが、この行為でカラスを怒らせると、エンディングに悪い影響を与えるので、できればやめたほうがいいだろう。カラスの出番は意外と多い。

食料庫

廊下Dから入ることができる食料庫。
大型冷蔵庫などを始め、調べる個所が多い場所である。
重要なアイテムも多いから見落とさないように。
ゴキブリはあるアイテムがないと殺すことができない。





殺虫剤で、ゴキブリをしっかり退治しないと鍵を拾えない。

金色の鍵を入手

冷凍庫の中に金色のカギというアイテムが隠されている。だが、中はゴキブリでいっぱい。冷凍庫を調べる前に殺虫剤を使わなければならない。これで金色のカギは手に入るはずだ。もし殺虫剤を使わないと、金色のカギが取れないだけでなく、ゴキブリ達に襲われることになる。



使わない可能性もあるが、持っていないとハマることもある。持っているに越したことはない。

何故ハムが入っているのか？

冷蔵庫には何故かハムが入っている。不思議に思うかもしれないが、とりあえず持っておこう。あとで人に「食べ物」を要求された時に渡すために必要なアイテムなのである。このハムの代用品は銅色のカギ。どちらかのアイテムを持っていれば問題はない。



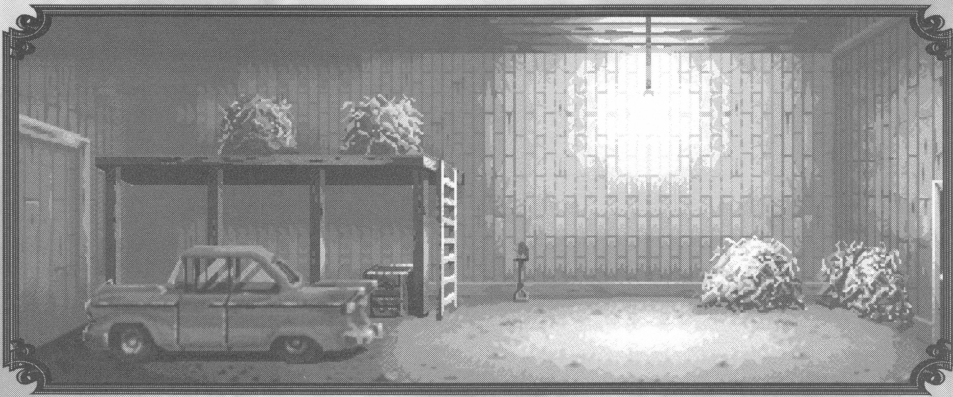
この様に、少し元気が出た場合はラッキーだが、運が悪いと牢屋行きだ。

ワインを飲むと……

ワイン貯蔵庫を２回調べると、そこのワインを飲むことができる。運が良ければ体力が回復することもある。しかし、気を失って中庭の牢屋に入れられてしまう場合もあるので、あまり飲まない方がいいだろう。また、ワインを飲む前にハムを取っておくとよい。牢屋から抜け出すのが楽だ。

車庫

廊下Dの突き当たりにある車庫。車などがある場合も。





これさえあれば、とりあえずこの屋敷からは脱出できる。無事に帰れればいいのだが・・・

エンジンキーを探せ

車とハシゴの間に箱があり、そこを調べるとエンジンキーというアイテムを入手することができる。これを使って車庫に停めてある車を調べると、その車に乗ることができる。しかし、友人の死体を３人発見してしまった場合、この車庫には車は停まっていないので車での脱出はあきらめること。



エンジンキーを車のドアに使うこと。３回ドアを調べると車は発進する。

車で脱出だ

エンジンキーを使って車に乗り込んでも、友人たちが気になるジェニファーは出発することができず、車を降りてしまう。が、脱出したければここであきらめずに何度も同じようにやってみること。３回目にやっと発進させることができる。これでひとまず屋敷は脱出し、エンディングを迎える。



ハシゴは調べると、上ることができる。こういう場合、他の物は調べられない。

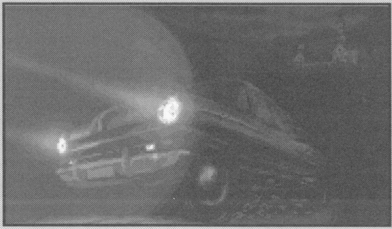
ハシゴを使って逃げきろう

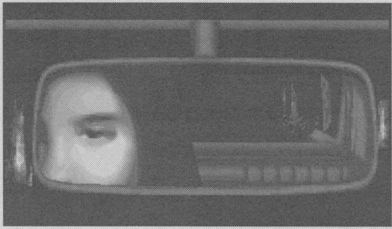
シザーマンに追われてここまで来た場合、ハシゴを調べるとジェニファーは上にのぼっていく。うまくいけば、これでシザーマンをやりすごすことができる。同様に、車が置いてある場合は車に乗り込むことができ、それによってやり過ごすことができる。

エンディングG

2人の友人を発見した状態で脱出するとエンディングGになる。やっとの思いで屋敷から脱出してきたジェニファーだったが……



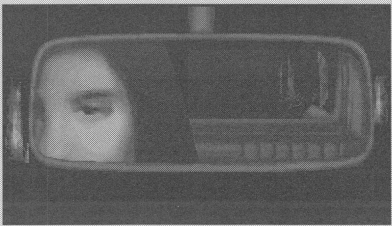




エンディングH

友人を1人しか発見せずに車で脱出するとエンディングHになる。安心したのも束の間、バックミラーごしに見覚えのある大きなハサミが……







東館物置

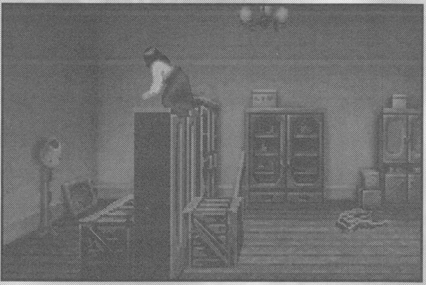
廊下Cから入ることができる場所。
物置だけあってアイテムが豊富だから
見落とさないよう、くまなくチェックしよう。
頭を使えば棚の向こう側に行くことも可能である。



入口近くにある、緑色の入れ物が殺虫剤。見落とさないように。

殺虫剤とロープを入手

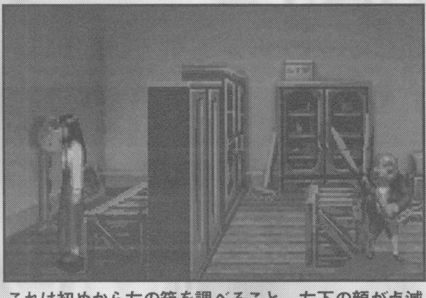
物置というだけあって、いくつかのアイテムがここで手に入る。入口のすぐ近くにあるものと、部屋の中央にあるもの。これらは調べるとすぐに入手することができる。この後すぐに使うアイテムもあるので、見落とさないよう隅々までチェックしよう。これらがないと途中で先に進めなくなる。


左の箱→中央の箱→左の箱の順番で調べること。最初に中央の箱を調べても押しては行かない。

奥の箱には黒いロープがあるのだが

左の奥にある箱を調べると、ジェニファーは棚をのぼろうとする。が、身長よりも高いその棚にのぼるのは無理。そこで、部屋の中央にある箱を調べると、棚のそばまで押していってくれる。そして、再び奥の箱を調べると踏み台にしてよじのぼっていく。あるアイテムが置かれている場合がある。





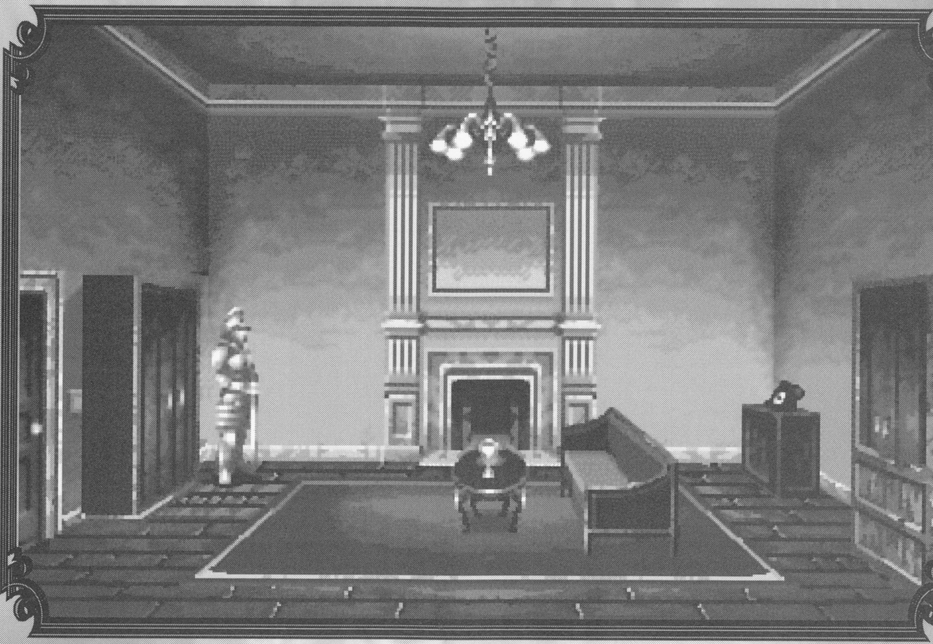
これは初めから左の箱を調べること。左下の顔が点滅した時、危機の回避をすれば隠れてくれる。

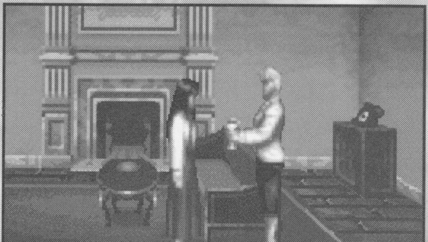
シザーマンに追われたら

シザーマンに追跡され、この部屋へ逃げ込んだ場合、2つのやりすごし方がある。ひとつはここに置かれているアイテムを調べ部屋中に撒く方法であるが、これは気をつけないと自分の体力も消耗してくる。その場合は早めに部屋を出ること。もうひとつは左の奥の箱を調べ棚の向こう側へ隠れてしまう方法だ。

秘密の部屋A

ここには特定のカギがないと入ることができない。
メアリー先生がいるかどうかで大きく展開が違ってくる。

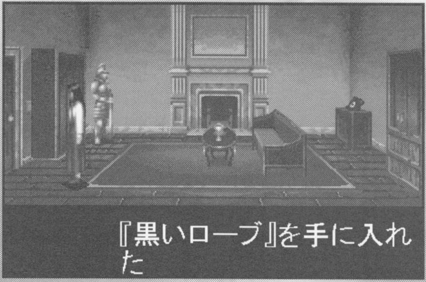




思わず駆け寄ったが、先生に渡されたものを飲むと倒れてしまう。

メアリー先生が！

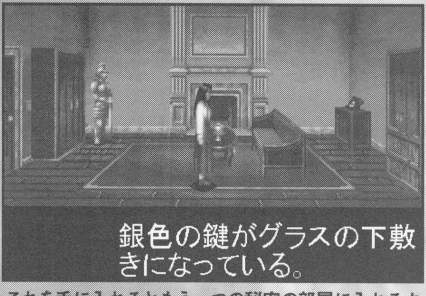
この部屋に来るとメアリー先生がいる場合がある。やっと知っている人に巡り会えたジェニファーは思わず、彼女に走り寄って行く。やさしくワインを差し出してくれる先生。しかし、そのワインを飲むと気を失い、中庭の小屋の牢屋に閉じ込められてしまう。・・・先生は何を考えているのか？



いくつかの洋服に混じって変わった服「黒いローブ」が入っている。

アイテムを入手

東館物置であるアイテムを入手していない場合は、この部屋の洋服ダンスにそのアイテムが入っているので調べてみること。今の時点だと何に使うかわからないアイテムだが、後で必ず必要になる時がくる。持っていないと先に進めなくなるので、物置かここで必ず入手するようにしよう。



これを手に入れるともう一つの秘密の部屋に入れるようになる。

銀色のカギを入手

テーブルの上のグラスを調べると、その下に銀色のカギが置いてあるのを発見する。ただし、この部屋にメアリー先生がいるとこれらのアイテムを入手できないまま牢屋に閉じ込められてしまう。もっとも、再びこの部屋に戻ってくることはできるので、あまり心配はいらない。



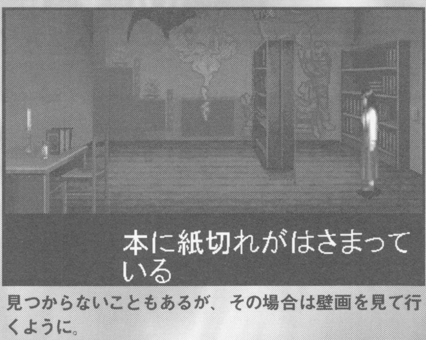
バスルームでローラを発見すると、このビジュアルは見ることができない。

ローラの死体が鎧の中に

この部屋でメアリー先生に会わなかった場合、洋服ダンスの横にある鎧を調べてみよう。鎧の中にローラの死体が入っていることがある。次々と殺されて行く友人たち。果たしてあなたは何人分の死体を発見しただろうか……？　まだ生きている友人がいるのなら、必ず見つけ出さなければ。

秘密の部屋B





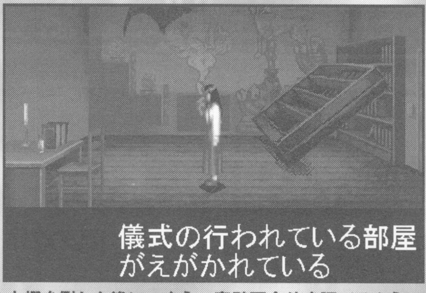
見つからないこともあるが、その場合は壁画を見て行くように。

本の間に紙切れが……

右側の本棚に置かれている本に、小さな紙切れが挟まっていることがある。この紙切れには、小さな魔像というアイテムを手に入れるための情報が書かれている。書庫に置かれている場合もあるが、壁画ルートの人は魔像を入手することができないので気をつけて。

壁に絵が描かれている書斎風の部屋。
この部屋も特定のカギがないと入ることができない。





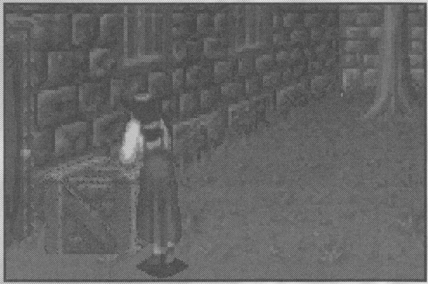
本棚を倒した後に、もう一度壁画全体を調べるようにすること。

壁画の全体を見よう

右の本棚で紙切れが見つからない場合は、壁画を見てみよう。しかし、このままでは全体を見ることができないのである。壁画→本棚→壁画の順に調べるとジェニファーが本棚を倒し、全体を見ることができるようになる。この隠れていた部分の壷の絵が屋敷の謎を解くヒントになるらしい。

中庭





箱を調べれば、ジェニファーが箱をずらしてくれる。シザーマンに追われているときはできない。

ジャマな箱はどけておこう

ドアの前には何故か箱が置いてある。このままだとこの先の廊下Ｆに行くことができない。もちろん、向こう側から中庭へ出ることもできない。もしここから廊下Ｆに行くつもりがなかったとしても、何かあった時のためにどかしておいた方がいいだろう。東館と西館をつなぐ道のひとつとなる。

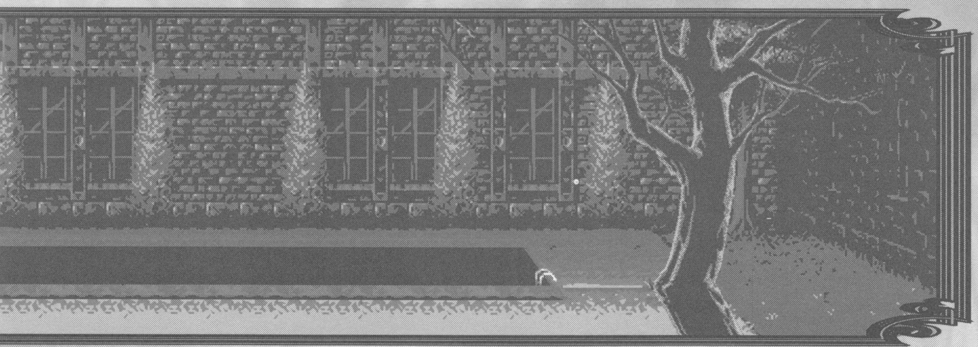


悲鳴が聞こえた方面に走って行くと、アンがシザーマンに襲われていた。

アンの悲鳴が聞こえる！

中庭に出るまでに友人の死体を一度も見ていない場合、アンがプールでシザーマンに襲われる場面に遭遇する。さらにその後、恐怖に立ちすくむジェニファーをもシザーマンは襲おうとする。連打でシザーマンを突き飛ばし、ガレキの部屋へ逃げ込もう。落ち込んでいるヒマはないのだ。

中庭にはガレキの部屋Aから出ることができる。
箱を動かすと廊下Fへ行くこともできる。



中庭の小屋





ここでハムを持っていないと……バロウズに食べられ、DEAD▲ENDだ。

殴って逃げよう

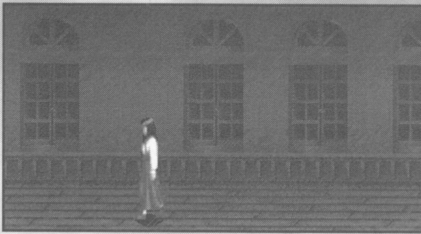
牢屋に閉じ込められてしまった場合、食べ物を欲しがるバロウズに食料庫で手に入るハムを渡して話を聞こう。また、メアリー先生にここで会ってしまった場合は逃げないと殺されてしまう。小屋の入口に置いてある棒で殴り、気絶をさせて逃げること。

廊下 E・F

西館のカギさえあればここから西館に。
また、廊下Fの中央のドアからは中庭に出ることができる。



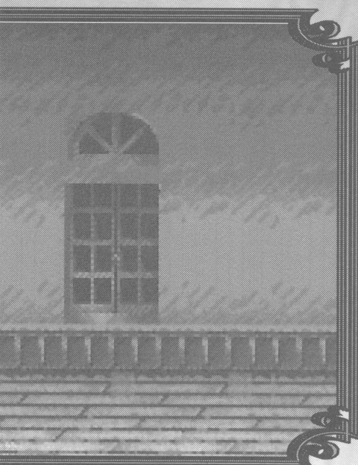




中庭か大広間Ａでアンを見た場合は、ここで立ち止まっていても悲鳴が聞こえることはない。

窓の外から悲鳴が……

廊下ＥかＦでしばらく立ち止まっていると窓の外から悲鳴が聞こえてくる。窓を調べてみると、窓ガラスを破り血を流しながら中庭へ落ちて行く少女の姿が見える。あれはもしかしてアン・・・？　彼女もシザーマンの毒牙にかかってしまったのだろうか。



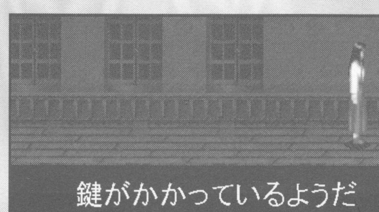


今の状態ではここから中庭に出て行くことはできない。

何かがドアにつっかえている

このドアは中庭に続いているのだが、外から箱で塞がれているため、最初はこちらから開けることができない。ここを開くようにするためには、中庭に出てその箱を動かすしかないのである。動かしておけば、東館に戻る時などかなり楽になるはず。



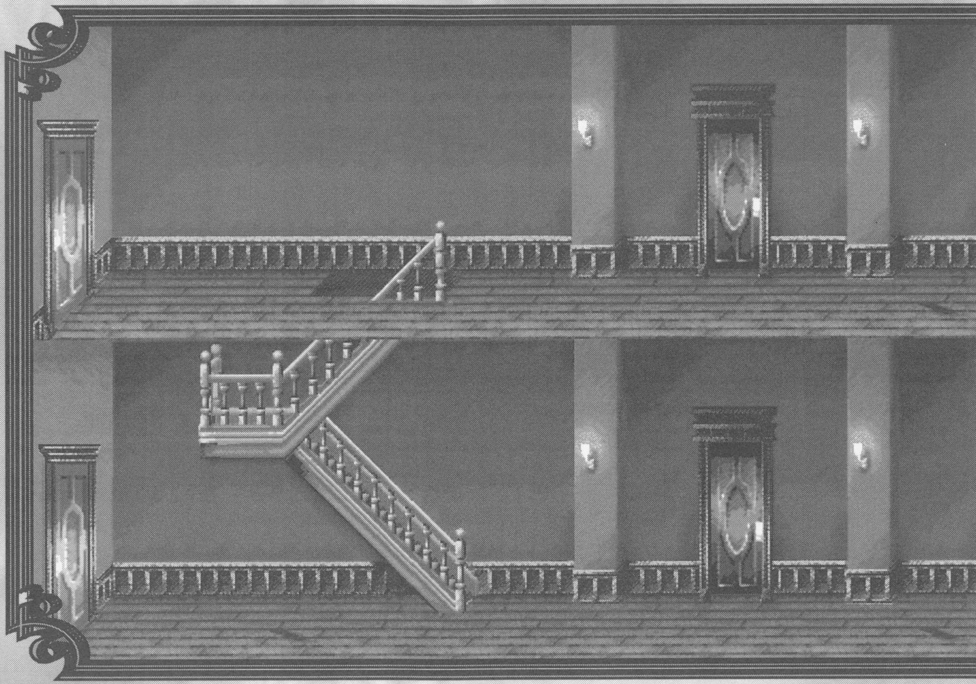


せっかくここまで来たが……先へすすむには、戻って鍵を取ってくるしかない。

西館のカギが必要

廊下Ｆから大広間Ｂへ行くには、西館のカギが必要。その西館のカギは東館居間か廊下Ｃで手に入るので、探してみてもらいたい。もし２階の廊下Ｅから大広間Ｂに入ろうと試みても、こちらはこのカギがなければ廊下Ｅに入ることすらできない。

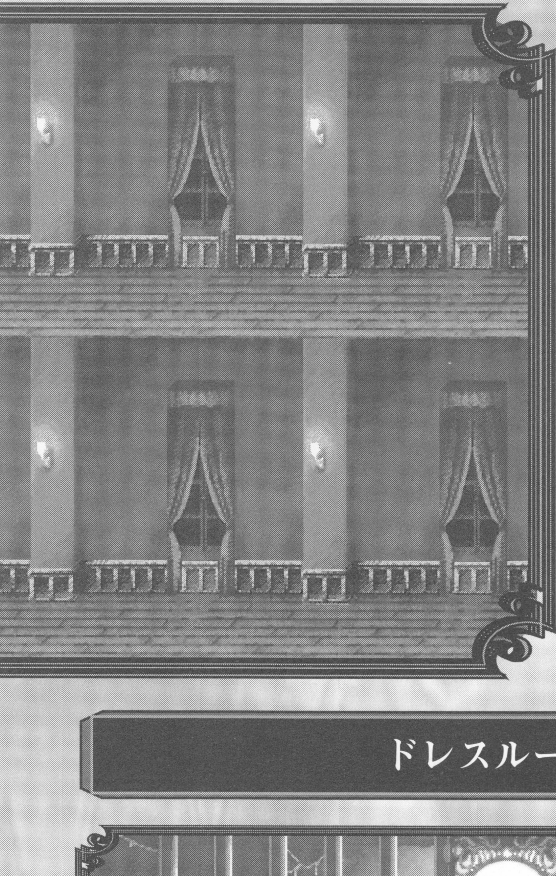
大広間 B

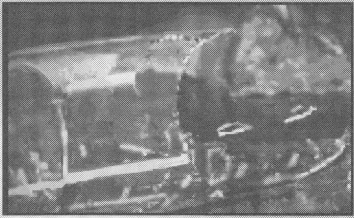


コレクションルーム



ここからが西館だ。全体からいって、
ほぼ中盤といったところだろうか。



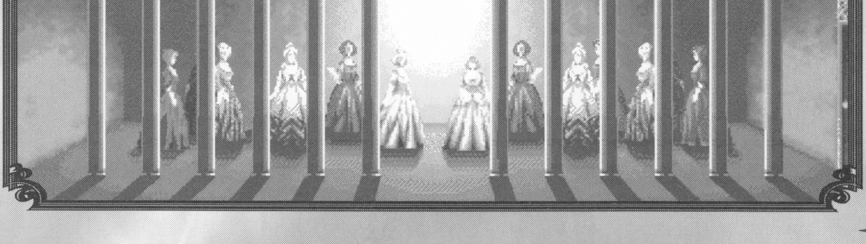


これがコレクションルームにあるミイラ。大きさからいって子供なのだろうか・・・

西館探索

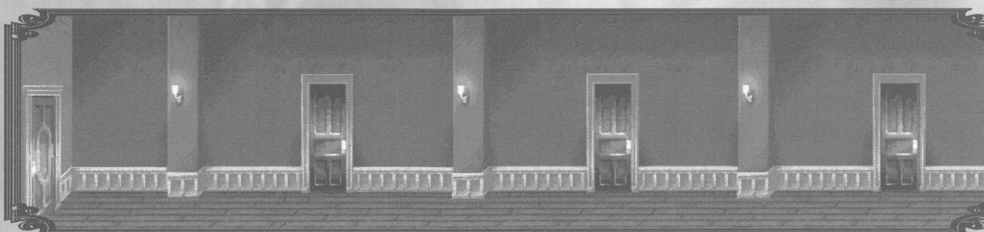
１階２階ともにある、廊下の突き当たりはコレクションルームかドレスルームのいずれか。ランダムなので、その時によって異なる。どちらもドキリとさせられることはあるが、特別重要なイベントは発生しない。ただし、コレクションルームではミイラを発見することもある。

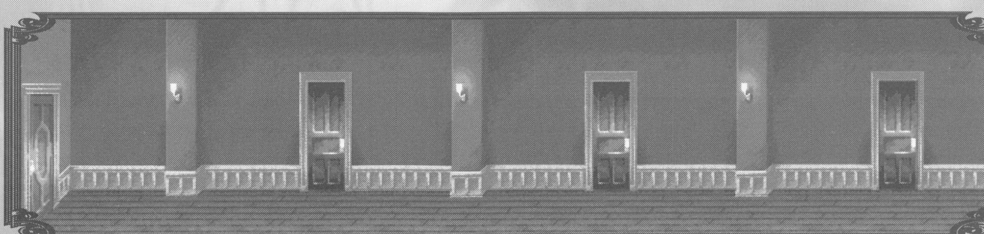
ドレスルーム

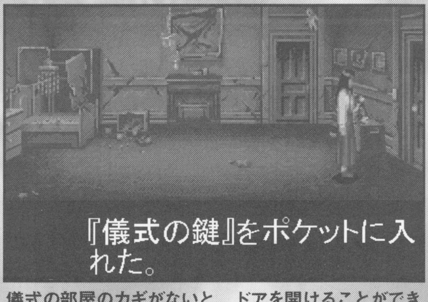


廊下G・H

部屋数が多い上に
部屋の位置がランダムになっている







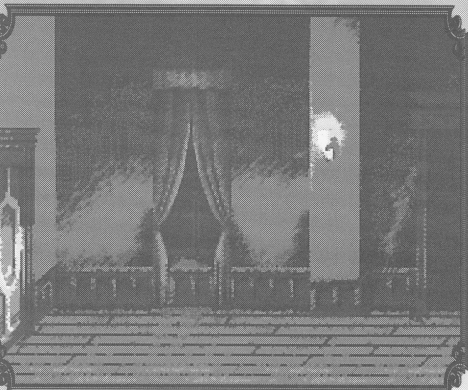
儀式の部屋のカギがないと、ドアを開けることができない。子供部屋で必ず入手しよう。

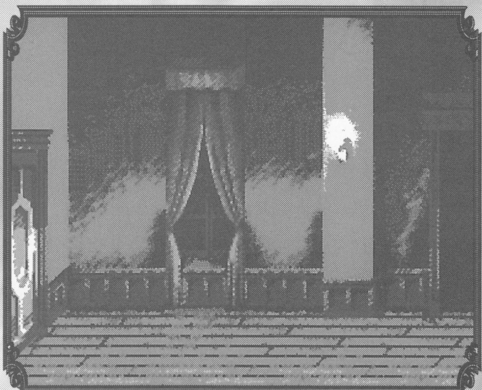
ランダムに惑わされるな

廊下Gの左、廊下Hの右と左から2番目の部屋はランダム。西館シャワー室・書庫・いけにえの部屋・ピアノ室・開かずの間のいずれかである。どの部屋につながっているのかは、開けてみるまで分からない。儀式のカギがないとドアを開けることができない。子供部屋で必ず手に入れよう。

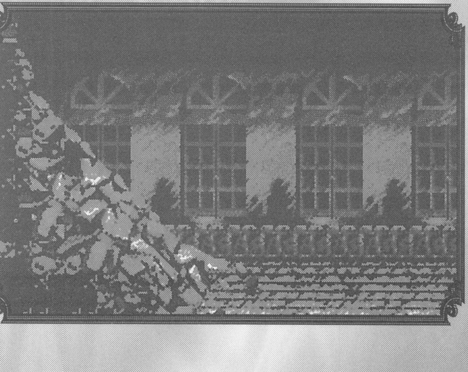
廊下I・J

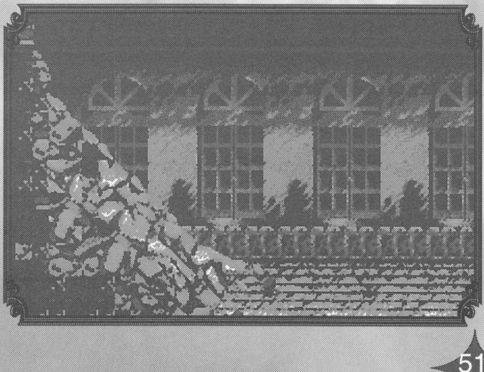
共にガレキ部屋に通じている廊下IとJ
似た造りなので迷わないように





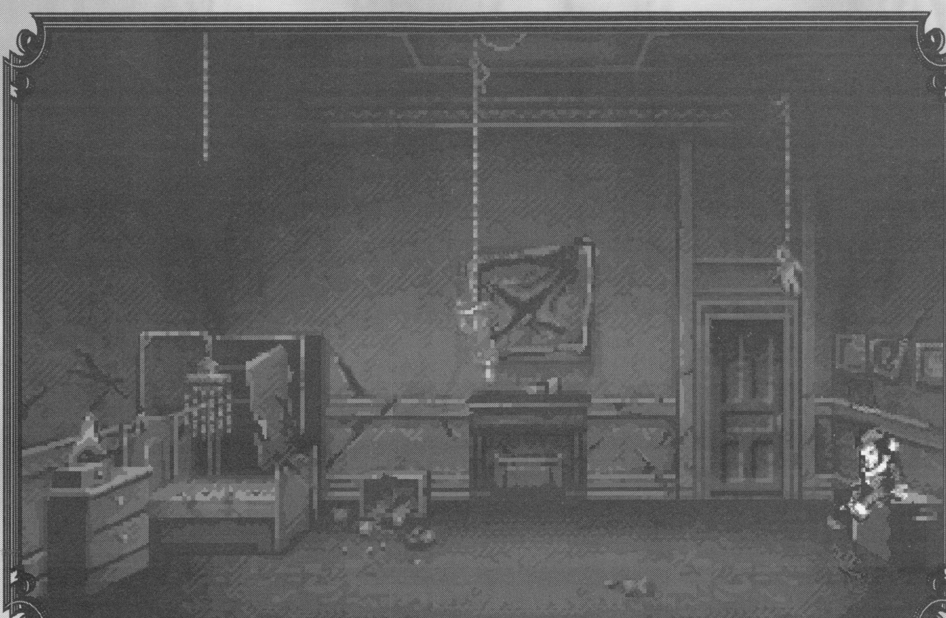
ガレキ部屋B・C





子供部屋

重苦しい雰囲気の子供部屋。
正面にある扉は書斎に続いている。
ドキリとさせられる仕掛けもあるので
調べる時は油断しないように。

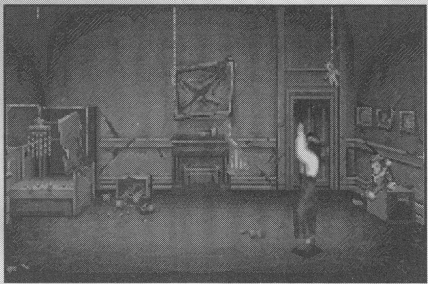




入り口すぐ横に置かれた、大きなピエロ人形の下の箱の中にカギは隠されている。

儀式のカギを見つけだせ！

この部屋には儀式の部屋に入るためのカギが隠されている。場所は入ったドアのすぐ横にあるピエロ人形の下。そこにある箱の中だ。このカギがなければ儀式の部屋に入ることが出来ない。エンディングを迎えるためになくてはならないアイテムなので、忘れずに入手して欲しい。



カギを入手した瞬間、だらりとぶら下がっていた人形が宙に浮き、ジェニファーに襲いかかる！

フランス人形を壊せ

儀式のカギをポケットにしまった瞬間、部屋の中央に逆さまにぶら下がっているフランス人形が動き出す。ふわりと宙に浮いたかと思うと突然、ジェニファーに猛然と襲いかかる！　人形がこわれるまで連打し続けよう。ちなみに、人形をこわすまではこの部屋から出ることができない。



このドアは隣の書斎へつながっているが、カギを手にしたら人形を壊すまで開けることが出来ない。

書斎へのドア

この部屋の右奥にあるドアは、隣の書斎へつながっている。一度廊下に出てから隣のドアに入るのなら、このドアを使った方が便利だ。何度もプレイしている人はこういうところで時間を短縮するといいだろう。多少だが進みも早い。東館にある居間と寝室の構造に似ているかも。

書斎





誰かに良く似た女性の絵が。ジェニファーの不安はつのる。

壁にかけられた絵の女性は・・・

書斎という割に広く殺風景なのだが、意外とこの部屋は調べるところが多い。ただし、調べても意味がないというものがほとんど。しいていうのなら、壁にかけられた絵の女性が誰かに似ているという点。カンのいいプレイヤーなら、もうお気づきだろう。

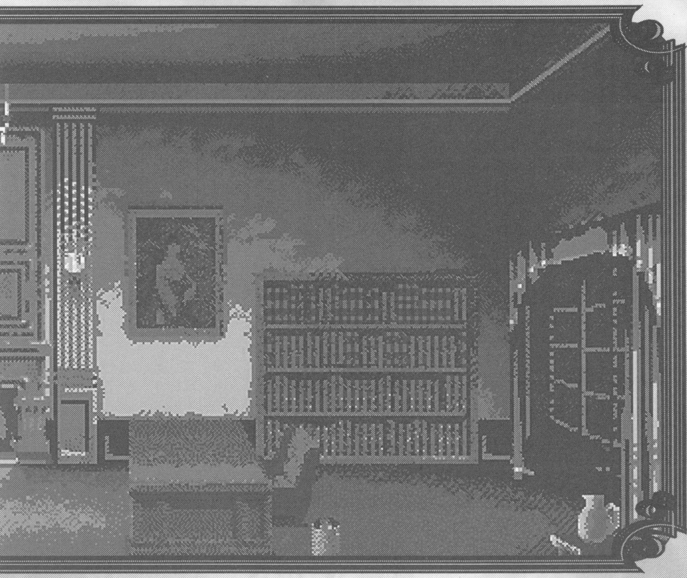


ランタンは通常置かれていない。条件が揃ったときのみ入手できる。

ランタン発見

東館廊下Ｅ・Ｆの窓からアンが殺されるところを見ていれば、机の上にランタンが置かれているはず。このランタンがあれば、書庫で銅色のカギを入手することができる。もしランタンがなくてもハムがあれば大丈夫。銅のカギの代わりになる。

他の部屋より広い間取りの書斎。
壁にはどこかで見た女性の絵画が飾られており、
中央にある暖炉には火が灯っている。





人気のない部屋で、暖炉の炎だけが不気味にゆらめく。今まで誰かがいたのだろうか。

誰がつけたのだろうか・・・？

部屋の中央にある暖炉。薄暗い中にぼんやりと灯るせいか、いかにも何かありそうな気配だが、調べてみたところで何の反応も示さない。ただ、誰がつけたのかわからない不気味さだけ。いかにもシザーマンが登場しそうな雰囲気である。



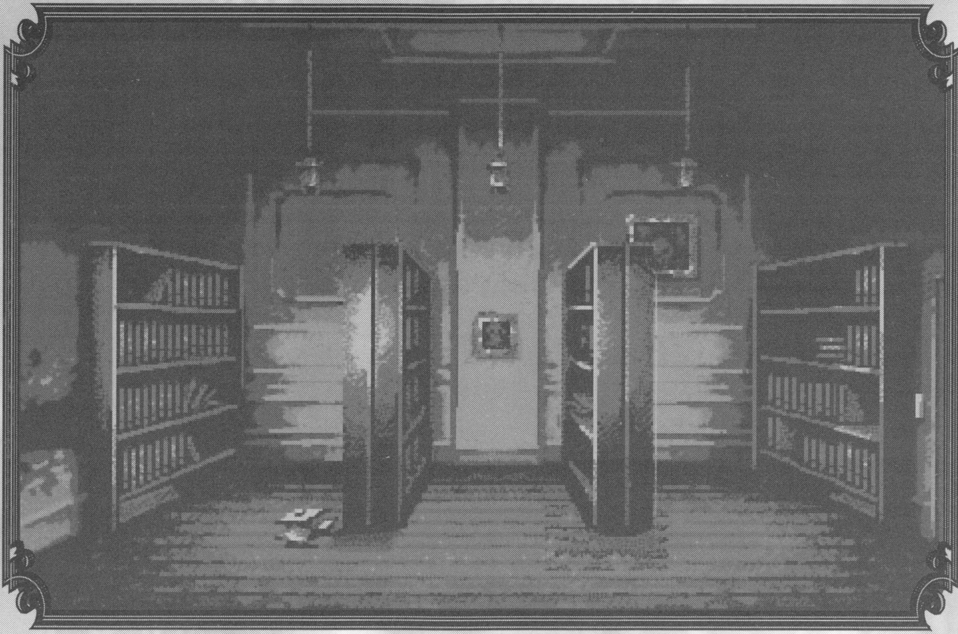
窓の割れ目は必ずあるものではない。条件を満たしているときのみ、使用できる。

窓に飛び込め

この部屋でシザーマンに追いつめられたら、窓をチェックしてみよう。もし割れ目が入っていれば迷わずそこに飛び込むこと。中庭のプールに落ち、シザーマンから逃れることができる。ただしこれは廊下Ｅ・Ｆでアンが殺されるのを見ていればの話。

書庫

大きな本棚が並ぶ書庫。
本を倒してシザーマンを撃退することもできる。
壁の割れ目を覗くと何か光るものが
入っていることがわかる。





秘密の部屋Ｂでこの紙切れを見れなかった時は、ここで見ることが出来る。

本の間に紙切れが・・・

本棚を調べると、本の間に紙切れがはさまっていることがある。この紙にはある重要なアイテムについて書かれており、この紙を見ないとそれを手に入れることはできない。この紙切れはここの部屋以外に隠されていることがあるので、見落とさないように気をつけよう。



ランタンがあれば、暗い壁の奥を照らし銅色のカギを入手することが出来る。

銅色のカギの行方

あなたは書斎でランタンを手に入れられただろうか。ランタンを持っていればこの部屋で銅色のカギを入手できる。カギの場所は右はじの壁にある裂け目の中だ。この銅色のカギは中庭にある小屋の牢屋のもの。持っていれば閉じ込められたときにこれで逃げ出すことができる。しかし、カギがなくても脱出の方法はある。

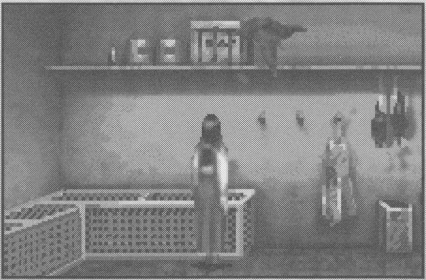


本棚の間に挟まれて、見えなくなったシザーマン。今のうちに逃げだそう。

シザーマン撃退法

シザーマンに追われているときは、入口から二つ目の本棚を調べてみよう。本棚を押し倒し、シザーマンを閉じ込めることができる。これでシザーマンを倒せた訳ではないが、とりあえずやり過ごすことができる。この部屋以外でも、本棚を倒せるような場所があるので試してみよう。

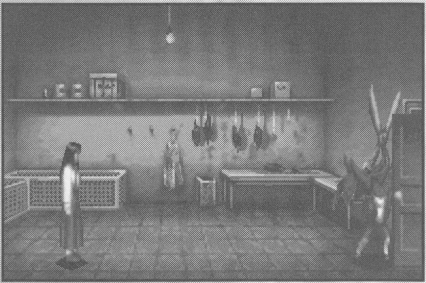
いけにえの部屋



巣箱のカラスを出すか否かは、以外に重要なポイントになる。

巣箱を開けるか否か

カラスがぶら下がっているあたりの棚の上にあるアイテムが置かれている。このアイテムがあれば、この部屋の左隅にある巣箱を開けることができる。巣箱は二つ置かれているが、開けられるのは正面にある箱だけだ。調べ終えたら、早くこの血なまぐさい雰囲気の部屋から出ていこう。



シザーマンがカラスを追い払ってくれる。ここ以外でもカラスに助けられることがあるかも。

カラスの恩返し？

巣箱を開けた後、シザーマンに追われることがあったらこの部屋に来よう。巣箱から出したカラスが、シザーマンを追い払ってくれる。さしずめカラスの恩返しといったところか。しかし、廊下Ｃで木の棒でカラスの巣をつついていると助けは来ない。その時は自力で何とかするしかないのだ。



カラスは意外に律儀だ。ずっとあとのエンディングでも助けてくれることがある。

エンディングでもカラスが登場

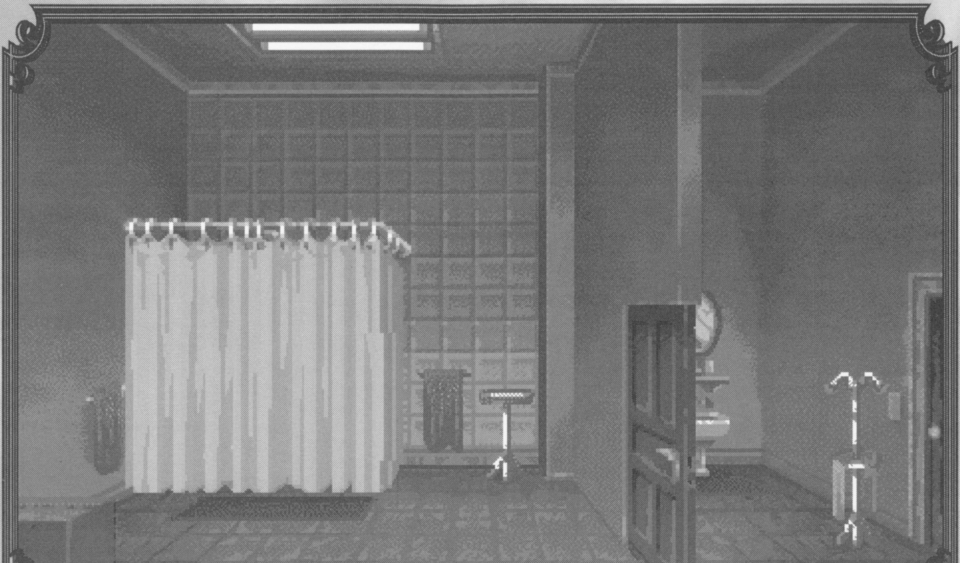
ここでカラスを出しておくと、エンディングに関わってくることがある。ジェニファーに迫る殺人鬼を倒してくれるのだ。カラスはよほど義理堅い性格らしい。ぜひここで恩を売っておこう。ただし、前述と同じ様に、カラスの巣をつついていると助けには来ない。結構根に持つタイプらしい。

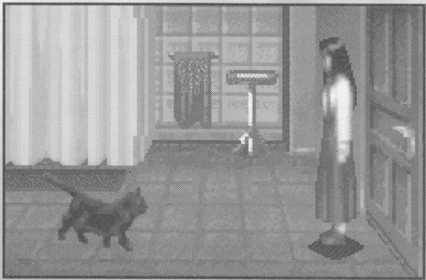
カラスの死体がある不気味な部屋。
巣箱に閉じこめられたままのカラスもいる。
ここの部屋でのポイントはカラス。
廊下Cで巣をつついたか否かで展開が変わる。



西館シャワー室

東館シャワー室と酷似しているシャワー室。
これといって特別することはないが、
ドキリとさせられる仕掛けは
きちんと用意されている。

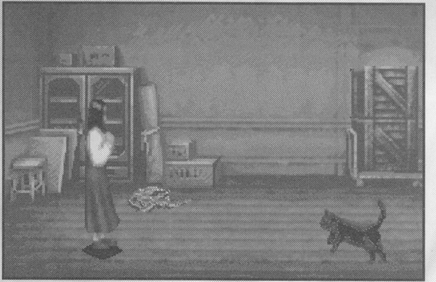




黒猫は何のまえぶれもなく飛び出してくる。心臓の弱いプレイヤーは要注意。

黒猫が飛び出してくる

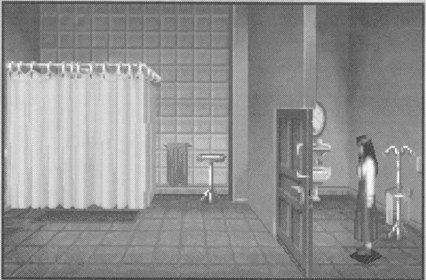
シャワー室に入ってから少しすると、奥に置いてある箱の中から黒猫が飛び出して来る。夜、一人でプレイしている時などに出て来るとドキリとさせられる。この黒猫は一度見れば、この後何度この部屋を訪れても二度と現れない。今、ここで会わなくても黒猫とはいずれ出会うはず……？



ここで黒猫を見ていないと、西館で出現することもある。ただし、黒猫ではなくシザーマンが出現する場合も。

西館物置にも黒猫が

ここで黒猫を見ていないと、西館物置の箱から黒猫が飛び出してくる。ただし、ここで見ていた時は、西館物置でシザーマンが出てくる場合もある。この部屋では入手できるアイテムなどが何もないので、はっきりいって入る必要はない。しかし、一度は見て欲しいイベントのひとつといえよう。



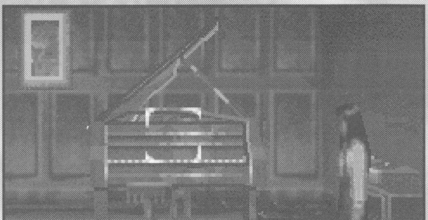
写真は東館シャワー室。ここと そっくり同じ作りをしている。

見分けがつかない？

東館シャワー室と西館シャワー室は見た目は何も変わらない。この部屋にいると自分が西館にいるのか、東館に戻ってしまったのか分からなくなるくらいだ。部屋を出てから戸惑わないためにも、マップは早目に覚えておこう。自分自身の位置がわからなくて迷子になると面倒くさいことになる。

ピアノ部屋





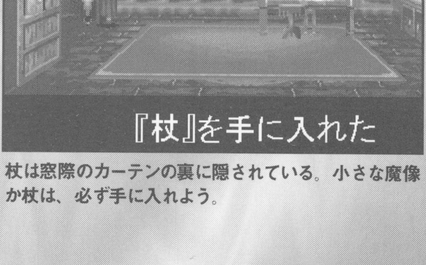
ピアノ中央にクリックポイントがあるが、調べない方が無難だ。

ピアノに触れるな

ピアノを調べると、その直後に天井からシザーマンが落ちてくることがある。そうなったら部屋の中を探索している時間はない。とりあえず外に出て、シザーマンをやり過ごすようにしよう。また、カーテンの裏から出現した場合も同様。どちらから出現するかはランダムになっている。

ピアノが置かれている上品な雰囲気の部屋。
曲を奏でるとシザーマンが襲ってくる場合も。
エンディングに関わってくる重要なアイテムが
入手できる場合もある。





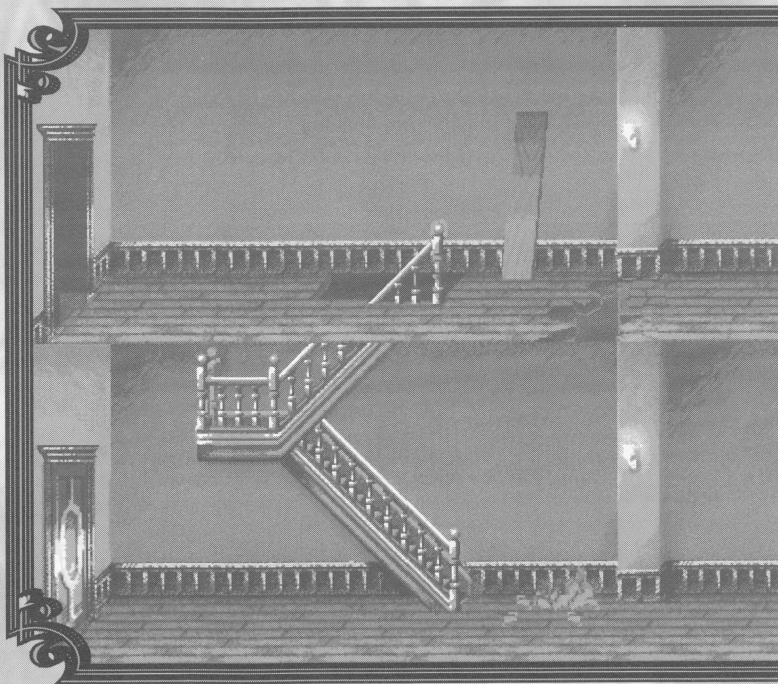
杖は窓際のカーテンの裏に隠されている。小さな魔像か杖は、必ず手に入れよう。

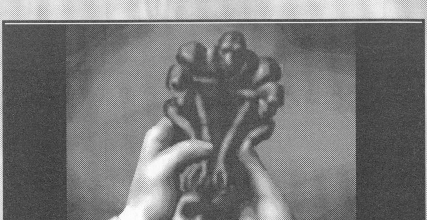
杖のありか

秘密の部屋Ｂでもし壁画全体を見ていたなら、この部屋で重要なアイテムを入手することができる。これがないと、儀式の部屋から先に進むことができなくなるので、きちんと調べよう。そのアイテムは、ピアノ室の奥にかかっているカーテンのところに隠されている。見落とさないように。

大広間C

8体の銅像が立ち並ぶ大広間C。
塗り込められた壁と避けた床が気になるところ。

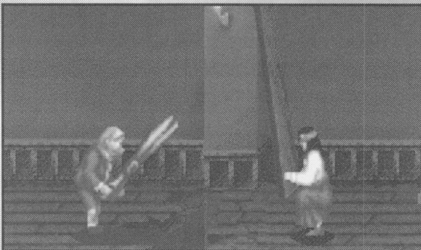




魔像は銅像の裏に隠してある。銅像を調べればすぐ見つけることができる。

銅像を隠すには銅像の中？

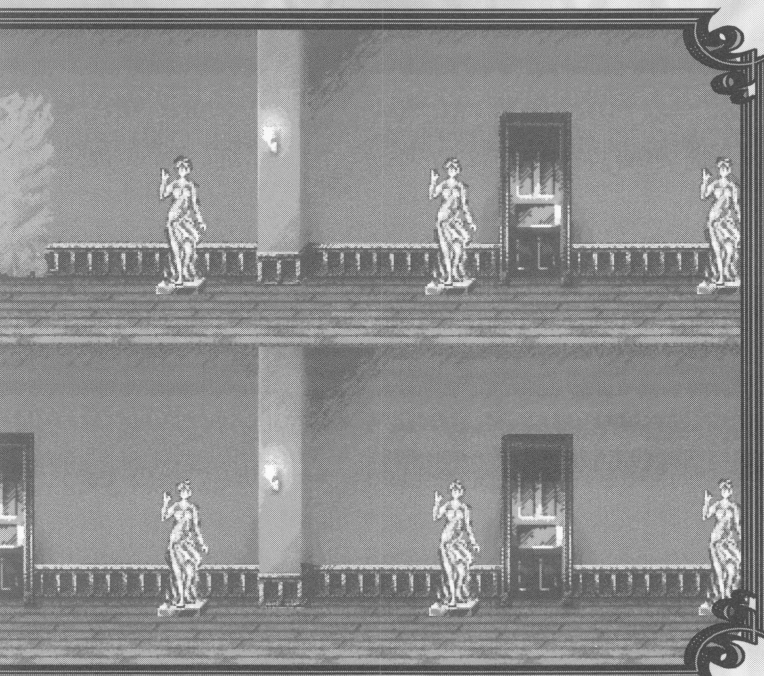
秘密の部屋Bか書庫で紙切れを見つけていれば小さな魔像を手に入れることができる。場所は2Fの廊下に置かれた左から2つ目の銅像の後ろ。これがないと地下洞窟へ降りることができない。もし置かれていなければ代わりになる杖を探しにいこう。



ここでのシザーマン撃退法は2種類。ロープがなければ下に落とそう。

シザーマンが現れた！

シザーマンに追われたら、２Ｆの一番左に置かれた銅像にロープを掛けて逃れることができる。ロープを持っていない場合は裂け目のところでシザーマンを待ち伏せしよう。板をクリックすれば寸前のところで持ち上げ、シザーマンを下に落とすことができる。





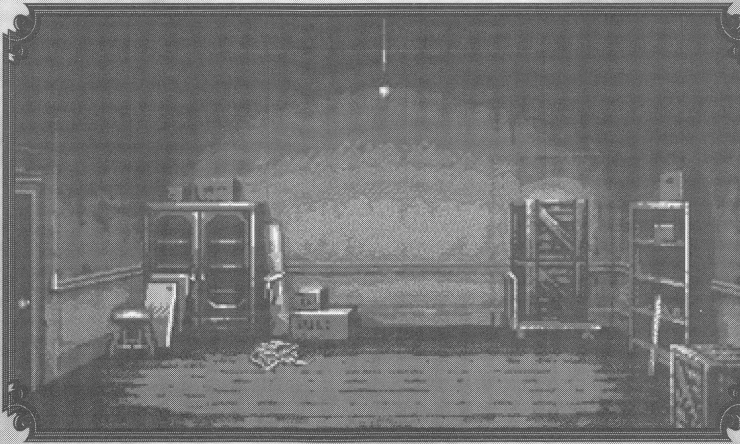
板を使わないと先に進むことはできない。要領よく調べよう。

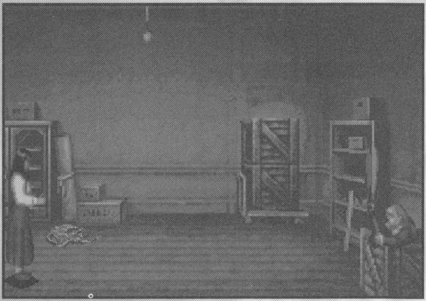
裂けた床

２Ｆは一部床が裂けているところがある。そのため、先に進むことができない。先に行くためには一度亀裂を調べ、階段脇にある板を調べると板を橋にして先に進むことができる。亀裂を調べずに板を調べても何の反応もない。手順を守って進めていこう。

西館物置

絵画などが置かれている物置。





シャワー室で黒猫に出会ってないと、ここで会うことができる。だがシザーマンが出ることも・・・

壁を壊そう

西館物置の正面右隅にある台車を動かしてみると、その後ろから塗られたような壁が現れる。ここには何があるのだろう？　台車を動かしてから右の棒を調べると、突然棒で壁を叩き始める。壁の向こうに部屋のようなものが出てくる。廊下で見た塗り込められた壁。誰かが幽閉されていたとでもいうのだろうか？



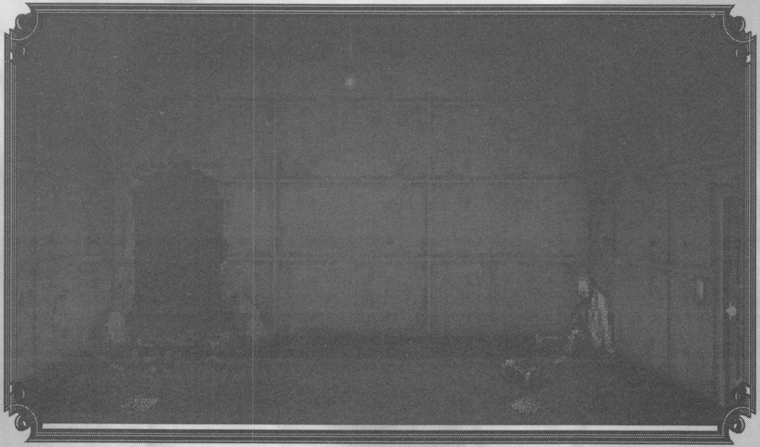
暗くて少し分かりにくいが、これがロープだ。いざというときのために持っておきたい。

取り損ねたロープはここで

東館物置でロープを手に入れそこねた場合、ここで入手することができる。場所は正面壁際にある箱の前だ。これを手に入れれば、大広間Ｃでシザーマンに追われても、銅像にロープを巻きつけて、逃げることができる。シザーマンから逃げ切れる自信がない時は、手に入れておきたいアイテムだ。

隠し部屋

場合によっては何もない部屋の時がある。





部屋の隅にある白骨死体。この死体が誰なのかはすぐ分かることになる。

謎の白骨

あなたは中庭の小屋でミスターバロウズと話しただろうか。もし、話をしていなければこの部屋に白骨死体があるはず。この死体が握っているメモにこそ、恐ろしい殺人の内容が記されているのだ。これを見るか否かでエンディングが大きく違ってくる。ビジュアル的にもかなりインパクトあり。



白骨死体を抱きあげるジェニファー。彼は死ぬ前に重要な情報を残してくれた。

白骨の主は・・・

白骨のメモの見方だが、まず診察バッグを調べよう。これを先にしないと、メモは見ることが出来ない。バッグの刺繍を見、死体が誰なのかを知らなければならない。そうすれば、メモを見ることができるようになる。より良い情報を得るために、見る順番は間違わないようにして欲しい。

儀式の部屋

屋敷の中にこんな空間があったとは。
ここから地下洞窟に降りればいよいよクライマックス！？





小さな魔像は正面祭壇の、この辺りで差し込むことができる。

小さな魔像を持つあなたは

大広間Ｃで小さな魔像というアイテムを手に入れたあなたは、それを取り出して正面の祭壇に向かおう。中央に置かれている円盤を調べると魔像をはめ込む場所がある。はめ込むと部屋中央の床が開き、地下へ通じるハシゴが現れる。そこを降りればいよいよクライマックス。地下洞窟だ！



部屋中央にあるのが、地下洞窟への梯子だ。ここからクライマックスに近づく。

どこかで見た風景

東館で壁画を見たあなたならお気づきかも知れないが、いかにも怪しい雰囲気を醸し出しているここは、秘密の部屋Ｂで見た壁画に酷似している。床一面に描かれた円盤状の奇妙な模様は、中央が開いてそこから地下へ行ける仕組みになっている。さて、重要なアイテムはもう手に入れたかな？

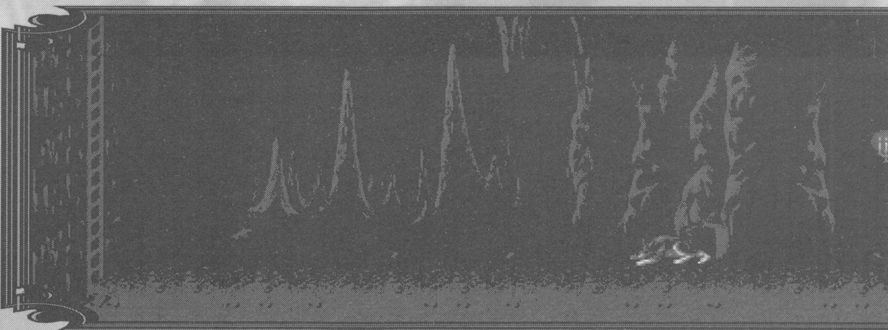


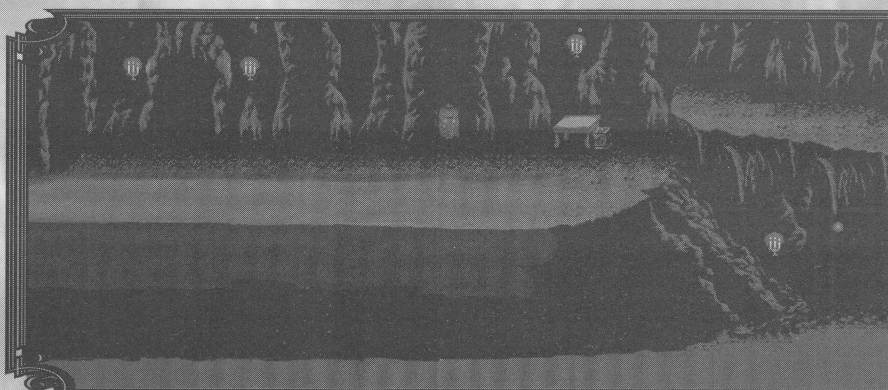

杖はこの壷に差し込む。すると、部屋中央が開き、地下洞窟への梯子が現れる。

杖を持つあなたは

西館のピアノの部屋で杖を手に入れたあなたは、それを取り出し正面右奥にある緑の壷を調べよう。一度調べただけでは杖は使えない。再び調べることで、杖を壷に差し込む事が出来る。ここからは小さな魔像と同じく、部屋中央にハシゴが現れ降りていけるようになる。覚悟を決めよう。

地下洞窟 A・B





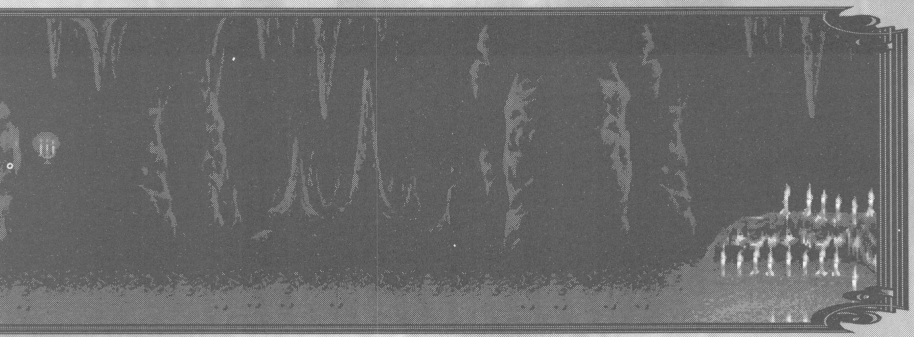


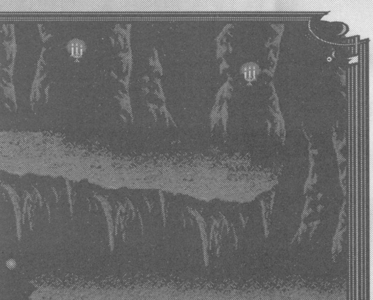
「黒いローブ」と「あるアイテム」の2つを持っていないと、この番犬の前を通り抜けることはできない。

地下洞窟へ潜入

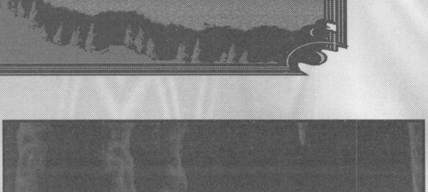
地下洞窟に入るとまず凶暴な番犬に出会う。ここはあるアイテムを2つ使えばあっさり通り抜けることができる。ひとつは黒いローブ。入手していない人は東館物置か秘密の部屋Aで見つけてこよう。あともうひとつは嗅覚の鋭い犬に仲間だと思わせるようなアイテム。それを振りかけて通り抜けよう。

暗くて狭い地下洞窟。
細長くて時計塔まで続いている。









時計塔へ…

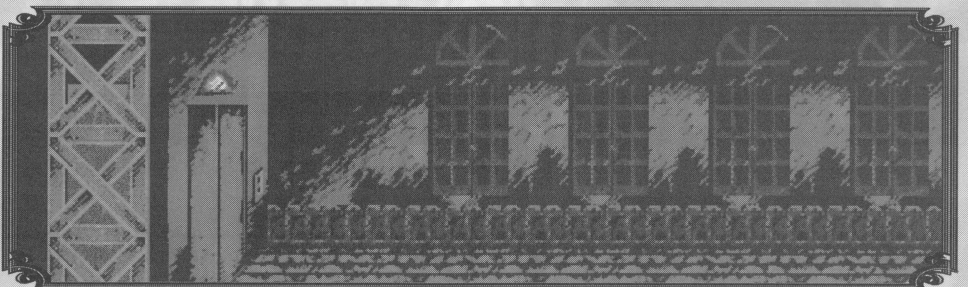
洞窟Aの突き当たりには、虫の息のロッテが！　彼女は時計塔の話をすると息絶えてしまう。

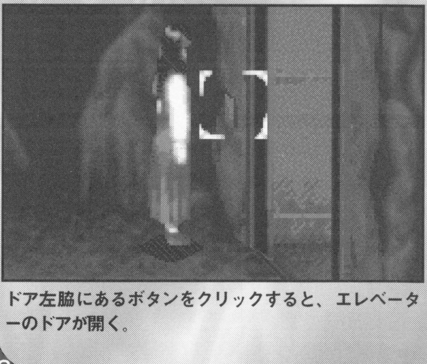
友人と再会

次々と友人が殺されていく恐怖を味わいながらも脱出を試みていたジェニファーは、地下洞窟の奥で意外な人物を発見する。友人のロッテが生きていたのである。その友人は残念ながら話し終えると力尽きてしまうが、最後に時計塔の情報を教えてくれる。あとは、どんどん奥に進んでいくだけだ。

地下洞窟 C・廊下 K







ドア左脇にあるボタンをクリックすると、エレベーターのドアが開く。

エレベーターで上へ！

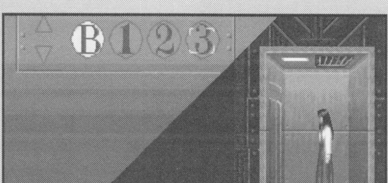
地下洞窟Ｃの先にはエレベーターがある。このエレベーターに乗るにはダンに会っていなければならない。無事ダンから逃れてエレベーターに乗れたら上へ向かおう。ここでエンディングを迎える場合もあるが、無事に降りられれば廊下Ｋに出ることができる。しかし、まだ油断はできない。

単調な洞窟の先にはエレベーターが。
エレベーターで廊下Kに行くことができる。



エンディングE

メアリー先生と再会、カルテを見る、洞窟でロッテに会う。全てに心当たりがあれば残念ながらここで終わりだ。





エンディングF

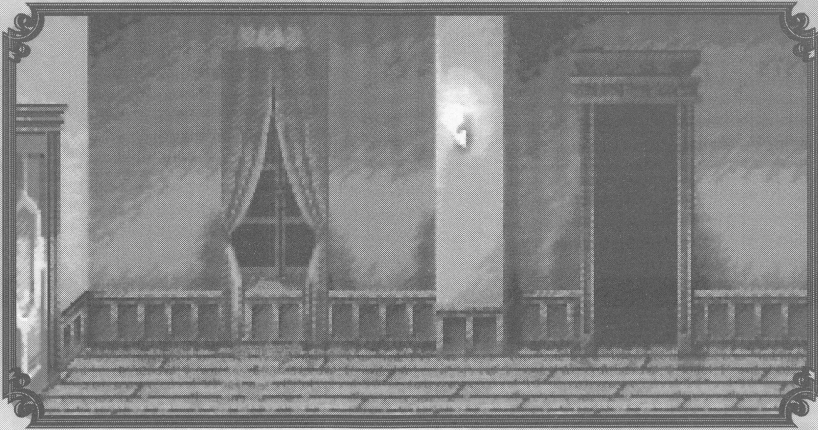
秘密の部屋Bで本を調べず、洞窟Aでロッテに会えないとここで終わり。外に流れ出した血が不気味でならない。

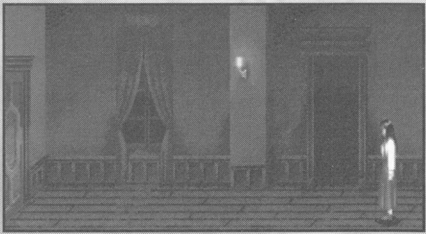




廊下Ｌ

なんの変哲もない廊下が返って怖い





この先にいるメアリーから、どうにかして逃げきらなければならない。

クライマックス突入だ

２Ｆの廊下Ｋを抜けると、この廊下に出る。エレベーターを無事降りることができてホッとするのはまだ早い。ここにも悲しいエンディングを迎える罠がある。ここさえ抜ければいよいよ時計塔だ。しかし、ジェニファーに戦う体力は残っているだろうか。



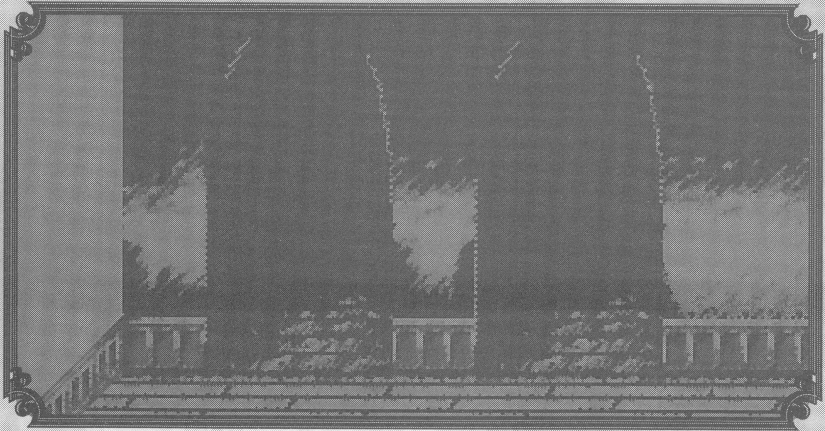
体力がないと、攻撃してくるメアリーにたちうちできない。

ここから先は体力勝負

この廊下ではメアリー先生に出会い、そして襲われる。ジェニファーの体力は廊下Ｋの時点で背景が青になるまで回復しておこう。そうしなければ次々現れる敵に勝つことは難しい。今までの苦労も水の泡になってしまう。倒せたら時計塔外部に出よう。

廊下 M

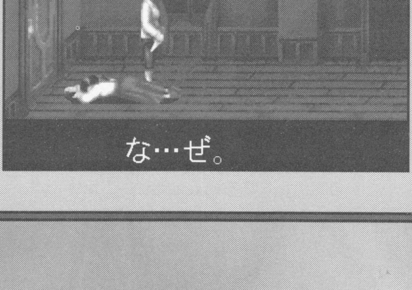
いよいよ時計塔へ・・・！



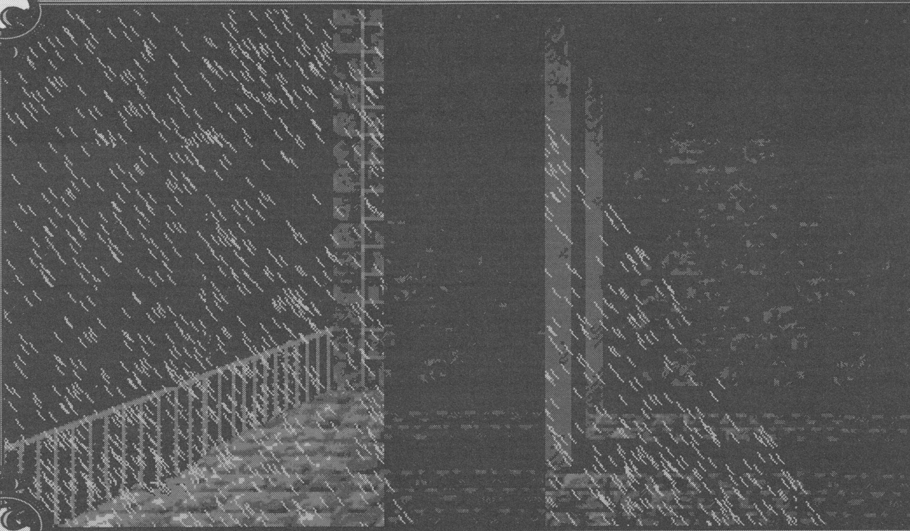
エンディングD

メアリー先生が近づいて来た！　逃げなくては・・・でも、操作が出来ない！　こんな事態になっていないだろうか。原因はカルテを見ていないことや、ここで初めてメアリー先生と再会するといったことにある。つまり、ジェニファーは先生を疑う情報をほとんど与えられていなかったということだ。喜びのあまり駆け寄ってしまうのも当然の話だ。





時計塔外部A・B

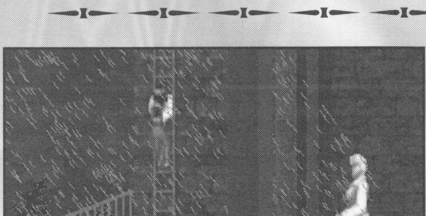




2つある入り口は、時計塔外部のそれぞれ別の場所に出る。エンディングにも影響がある。

最後の決戦・・・時計塔

数々の苦難を乗り越えて、ついに時計塔にたどり着いた。ここまでこれたというだけでも充分だが、気を抜かずにもう少し頑張ろう。最高のエンディングはもうすぐそこだ。まずあなたがすべきことは、背後に迫っている先生から逃げおおせること。



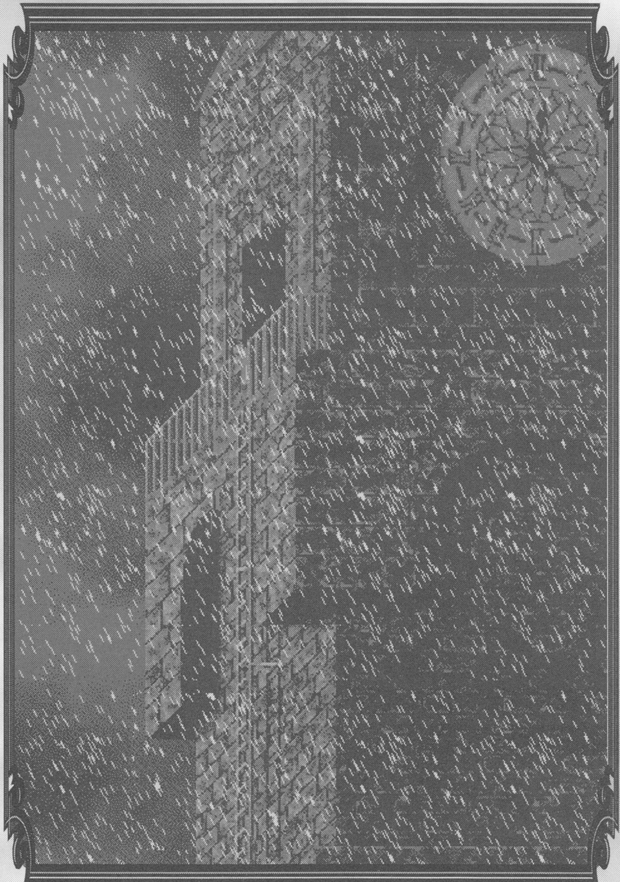
ジェニファーのすぐ後ろまで迫るメアリー。だがここで追いつかれることはない。

ハシゴに登れ！

メアリー先生に追いつかれる前にハシゴをのぼろう。ここまで来ながらメアリーの毒牙にかからないようにしよう。緊急事態だというのに、のんびりとハシゴをのぼるジェニファーには少々イラつくが、のぼり始めてしまえばもう追いつかれることはない。安心して大丈夫である。

降りしきる雨の中、先生と対決しなければならないジェニファー。
果たして無事にここから出られるのだろうか？





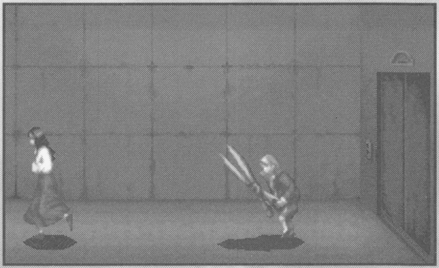


ボタンを連打すれば、迫ってくるメアリーを足でけり落とすことができる。

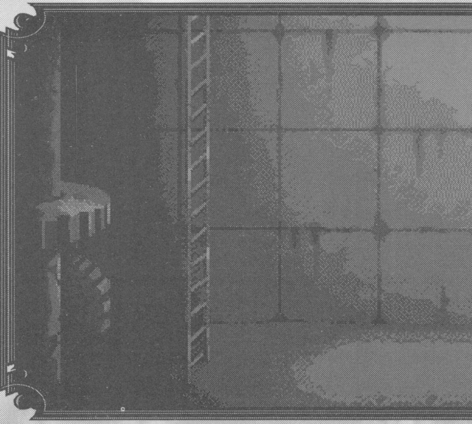
メアリーを落とせ

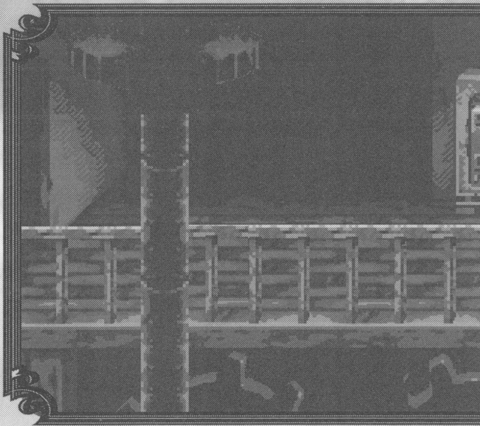
時計塔の壁側に出た場合、急いで右脇のハシゴを登ろう。登り切る前にメアリー先生がすぐ後ろまで迫ってくるが、落ち着いて連打すれば大丈夫。ジェニファーが足でメアリー先生を、奈落の底へ蹴り落とすのだ。ジェニファーはおとなしそうに見えて実はすごい度胸の持ち主かもしれない。

時計塔内部A・B



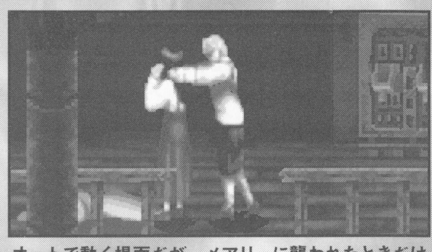
エレベーターで3階まできた場合は、この場所にたどり着く。正面梯子を登ろう。





最後のステージ

エレベーターで3階まで行くと、写真の場所に出る。あとはハシゴさえのぼれば最終ステージだ。心の準備はいいだろうか。あと戻りしたくても背後にはすでにシザーマンが迫ってきている。上にしか進めないのである。もっとも、ここまで来ることのできた聡明なあなたのことだ、戻りたいなどと思うこともないだろうが、迷ったら負け。前進あるのみ。この精神で正面からシザーマンと戦っていこう。友人たちの死をムダにしないためにも、もっと頑張らなければならない。

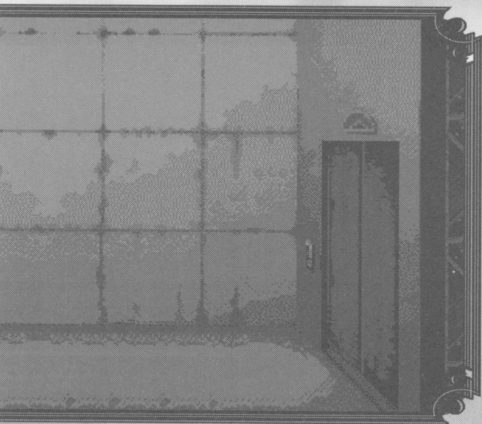


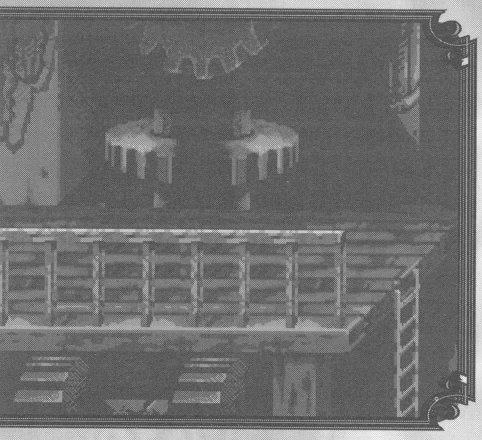
オートで動く場面だが、メアリーに襲われたときだけはボタン連打だ。

まだ終わりじゃない

ここからはキャラクターが自動で動き、プレイヤーは操作が出来なくなってしまう。しかしメアリー先生に襲われた時だけは別。反撃のためにボタンを連打することができる。油断していると、ふいをつかれて殺されてしまうかもしれない。

時計塔内部まで執拗に追いかけてくるシザーマン。
もたもたしていると殺されてしまうぞ。







これが時計塔内部だ。最終ステージにふさわしい不気味さがある。

不気味な時計塔内部

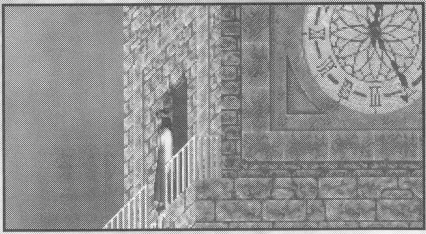
ハシゴをのぼるといかにも時計塔という感じの場所に出る。数々の歯車、そしてそれを制御する配電盤。不気味で重い空気を感じさせるこの場所は、ゲームの最後を飾るのにふさわしいところでもある。正直言って、ここからはジェニファーを自分の意志で動かすことがほとんど出来ない。だが、最後ならではの展開もあるはず。自分のこと、友人のこと、メアリー先生のこと、父親のこと・・・そしてシザーマンのこと。どのエンディングが迎えられるのか、ここからがとても楽しみなユーザーも多いはず。



エンディングリストは、一番最初に出るメインメニューにある。

長かった恐怖の結末

長い長い悪夢から覚めることができたジェニファー。さて、あなたがたどり着いたエンディングはどれだっただろうか。メインメニューにエンディングリストというものがあり、自分の見たエンディングタイプには、ｃｌｅａｒｅｄの文字が入る。



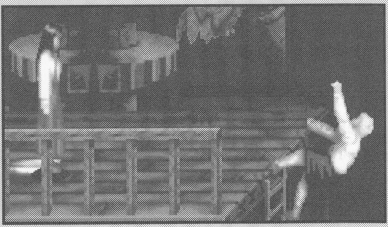
恐怖の館を無事脱出したジェニファーだが、殺された友人達のことをおもうと・・・

ついに安息の時が

長い恐怖の時がついに終わった。バロウズ家の殺人鬼に打ち勝ったのだ。時計塔を経てたどり着くエンディングは、全部で4つ。あなたはどれを見ることが出来ただろうか。詳しいエンディングの内容はP 8 2以降に記載しているので参考にして欲しい。

エンディングA

もう全員殺されてしまったのだと思っていたジェニファーは、生きていた友人の姿を目にして喜ぶ。そう思った瞬間・・・。



エンディングB

ジェニファーを追うメアリー先生。先生はいったい・・・？　ジェニファーがスイッチを入れた配電盤で感電してしまう。



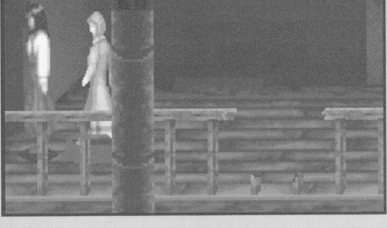
エンディングC

ジェニファーが時計塔内部に入ると、歯車のスイッチが入る。それと同時に苦しみ出すシザーマン。これが弱点なのか？



エンディングS

エンディングAと同じく、友人と再会を果たすことができる。しかも、この中では最高のエンディング。絶対見て欲しい。



VOLUME 3



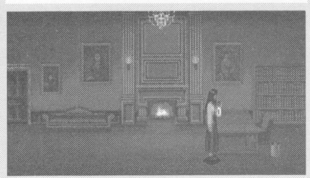
ENDING A

- 居間・西館のカギを入手 / 廊下C・西館のカギを入手
- 寝室・香水を入手
- オウムを外に出し、シーツで覆う
- 大広間A・友人アンを発見
- 寝室・シザーマンをやり過ごす
- 東館物置・殺虫剤を入手
- 黒いローブを入手 / 秘密の部屋A・黒いローブを入手
- 食料庫・金色のカギとハムを入手 ★
- 秘密の部屋A・メアリー先生発見
- 中庭の小屋・バロウズ発見
- メアリー先生を気絶させる
- 秘密の部屋A・銀色のカギを入手
- 秘密の部屋B・紙切れ発見 / 秘密の部屋B・壁画＞本棚＞壁画の順に調べる
- 大広間・小さな魔像を入手 / ピアノ室・杖を入手
- いけにえの部屋・巣箱のカギを入手
- いけにえの部屋・カラスを助ける
- 子供部屋・儀式のカギ入手
- 儀式の部屋・小さな魔像もしくは杖を使用
- 地下洞窟A・香水とローブ使用
- 地下洞窟B・巨人ダン登場
- エレベーターで3階を選択
- 地下洞窟C・時計塔Bへ

時計塔でシザーマンを倒すジェニファー。だが、果たして無事に脱出することはできるのだろうか？

POINT

秘密の部屋Aで先生と会うことが大切。また、ハムが銅色のカギを持っていること。カギは書斎のランタンを使って書庫で入手する。



▲ランタンは廊下EかFでアンが死ぬのを見ていると書斎に置いてある。

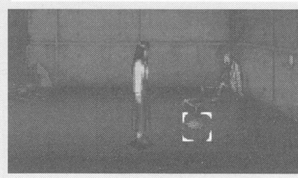
ENDING B

- 居間・西館のカギを入手
- 廊下C・西館のカギを入手
- 寝室・香水入手
- オウムを外に出し、シーツで覆う
- 大広間A・友人アンを発見
- 寝室・シザーマンをやり過ごす
- 東館物置・殺虫剤を入手
- 黒いローブを入手 ／ 秘密の部屋A・黒いローブを入手
- 食料庫・金色のカギを入手
- 秘密の部屋A・銀色のカギを入手
- 秘密の部屋B・紙切れ発見 ／ 秘密の部屋B・壁画>本棚>壁画の順に調べる
- 大広間・小さな魔像を入手 ／ ピアノ室・杖を入手
- ★隠し部屋・カルテを調べる
- 子供部屋・儀式のカギ入手
- 儀式の部屋・小さな魔像もしくは杖を使用
- 地下洞窟A・香水とローブ使用
- 友人ロッテ発見
- 地下洞窟B・巨人ダン登場・3階へ
- 地下洞窟C・時計塔Bへ

シザーマンを倒したのも束の間、再び襲われてしまうジェニファー。彼女の命もここまでか・・・？

POINT

隠し部屋でカルテを調べること。西館物置で壁を崩すと隠し部屋に入ることができる。



▲カルテに書かれていた名前を見て、愕然とするジェニファー。

ENDING C

居間・西館のカギを入手 / 廊下C・西館のカギを入手

寝室・香水を入手

オウムを外に出し、シーツで覆う

大広間A・友人アンを発見

寝室・シザーマンをやり過ごす

東館物置・殺虫剤を入手

黒いローブを入手 / 秘密の部屋A・黒いローブを入手

食料庫・金色のカギを入手

秘密の部屋A・銀色のカギを入手

秘密の部屋B・紙切れ発見 / 秘密の部屋B・壁画>本棚>壁画の順に調べる

大広間・小さな魔像を入手 / ピアノ室・杖を入手

隠し部屋・カルテを調べる ★

子供部屋・儀式のカギ入手

儀式の部屋・小さな魔像もしくは杖を使用

地下洞窟A・香水とローブ使用

友人ロッテ発見

地下洞窟B・巨人ダン登場・2階へ

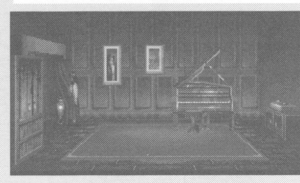
★

廊下L・メアリー先生再び・逃げる

時計塔の歯車のスイッチを入れるジェニファー。その音で何故かシザーマンは苦しみ始める。

POINT

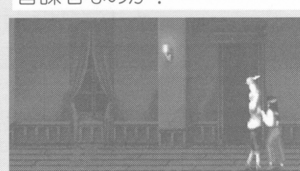
小さな魔像もしくは杖を入手しておかなければ、儀式の部屋から地下洞窟に降りることができない。



▲ルートは2つ。小さな魔像でも杖でもいい、手に入れられる方を必ず見つけておこう。

POINT

再会できた喜びもつかの間、突然ジェニファーに襲ってくる先生。彼女がこの事件の首謀者なのか?



▲無抵抗なまま殺されてしまうDと異なり、連打で逃げることができる。

ENDING D

- 居間・西館のカギを入手 / 廊下C・西館のカギを入手
- 寝室・香水を入手
- オウムを外に出し、シーツで覆う
- 大広間A・友人アンを発見
- 寝室・シザーマンをやり過ごす
- 東館物置・殺虫剤を入手
- 黒いローブを入手 / 秘密の部屋A・黒いローブを入手
- 食料庫・金色のカギを入手
- 秘密の部屋A・銀色のカギを入手
- 秘密の部屋B・紙切れ発見 / 秘密の部屋B・壁画>本棚>壁画の順に調べる
- 大広間・小さな魔像を入手 / ピアノ室・杖を入手
- 子供部屋・儀式のカギ入手
- 儀式の部屋・小さな魔像もしくは杖を使用
- 地下洞窟A・香水とローブ使用
- 友人ロッテ発見
- ★ 地下洞窟B・巨人ダン登場
- エレベーターで2階を選択
- 廊下L・メアリー先生再び

やっと先生に会えたと思ったジェニファーは嬉しさのあまり駆け寄っていく。しかし、先生は・・・。

POINT

巨人ダンが登場した後は坂をのぼっていかなければならない。諦めないで頑張って連打しよう。



▲連打が足りないと、坂から落ちてダンに殺されてしまう。

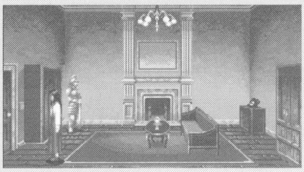
ENDING E

- 居間・西館のカギを入手 ／ 廊下C・西館のカギを入手
- 寝室・香水入手
- オウムを外に出し、シーツで覆う
- 大広間A・友人アンを発見
- 寝室・シザーマンをやり過ごす
- 東館物置・殺虫剤を入手
- 黒いローブを入手 ／ 秘密の部屋A・黒いローブを入手
- 食料庫・金色のカギを入手 ★
- 秘密の部屋A・銀色のカギを入手
- 秘密の部屋B・紙切れ発見 ／ 秘密の部屋B・壁画>本棚>壁画の順に調べる
- 大広間・小さな魔像を入手 ／ ピアノ室・杖を入手
- 子供部屋・儀式のカギ入手
- 儀式の部屋・小さな魔像もしくは杖を使用
- 地下洞窟A・香水とローブ使用
- 友人ロッテ発見 ★
- 地下洞窟B・巨人ダン登場
- エレベーターで3階を選択

エレベーターがのぼっていく時、天井裏に潜んでいたシザーマンが出現。襲いかかってくる。

POINT

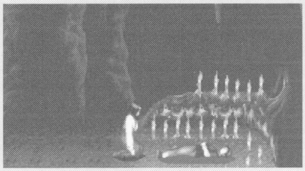
東館物置の奥には黒いローブが隠されている。ローブが入っていなくても、気にせず話を進めてしまおう。



▲物置にローブがない場合は秘密の部屋Aで手に入れることができる。

POINT

地下洞窟Aでロッテと話をすること。話し終えると死んでしまうが、時計塔に関する情報が得られる。



▲彼女たちの死をムダにしないためにも、最後まで頑張ろう。

ENDING F

居間・西館のカギを入手 / 廊下C・西館のカギを入手

寝室・香水入手 ★

オウムを外に出し、シーツで覆う

大広間A・友人アンを発見

寝室・シザーマンをやり過ごす

東館物置・殺虫剤を入手

黒いローブを入手 / 秘密の部屋A・黒いローブを入手

食料庫・金色のカギを入手 ★

秘密の部屋A・銀色のカギを入手

秘密の部屋B・紙切れ発見 / 秘密の部屋B・壁画>本棚>壁画の順に調べる

大広間・小さな魔像を入手

ピアノ室・杖を入手

子供部屋・儀式のカギ入手

儀式の部屋・小さな魔像もしくは杖を使用

地下洞窟A・香水とローブ使用

地下洞窟B・巨人ダン登場

地下洞窟C・エレベーターで脱出

エレベーターに乗り込んだ瞬間、シザーマンに襲われる。外に血が流れ出てくるのが見える。

POINT

居間のタンスの上に西館のカギがなかった場合は、廊下Cで入手することができる。心配しないように。



▲廊下Cでは鳥の巣の中にある。ガラクタしか入っていない時も。

POINT

食料庫のゴキブリは殺虫剤がないと退治できない。退治すると、その奥にある金色のカギが入手できる。



▲殺虫剤を持っていない場合は、早く外に出ないと大変なことになる。

ENDING G

寝室・鳥カゴを調べる

オウムをシーツでくるむ

東館シャワー室
ローラの死体を発見する

ベッドの下に隠れる

廊下F・アンの死体発見

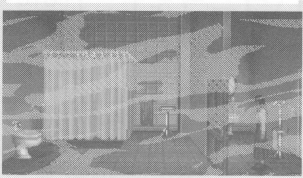
車庫・エンジンキー入手

車で脱出

無事に脱出することはできるものの、3日後、ジェニファーは変死体となって発見される。

POINT

ローラの死体を見る前に、中庭か大広間Aでアンを発見した場合、これを見ることはできない。



▲東館シャワー室に異様な雰囲気が漂っていたら、気をつけて調べよう。

POINT

廊下Fで悲鳴が聞こえたら、窓の外を覗いてみよう。女性が窓から飛び降りるところが見える。



▲あれは、ひょっとしてアンだったのでは？　驚きのあまり声も出ない。

ENDING H

寝室・鳥カゴを調べる

オウムをシーツでくるむ

東館シャワー室
ローラの死体を発見する

ベッドの下に隠れる

車庫・エンジンキー入手

車で脱出

屋敷から脱出して安心するジェニファー。しかし、後部座席にはシザーマンが潜んでいる。

★ POINT

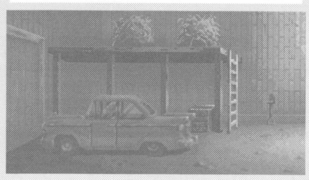
寝室に行って鳥カゴを調べるのは基本。オウムを外に出してベッドのシーツでくるんでおくこと。



▲オウムをシーツでくるんでいると、ベッドの下に隠れることができる。

★ POINT

車庫に車が置いてあったら何度も乗り込んでみよう。友達を見捨てて、脱出することができる。



▲1度や2度車に乗っても、友達を見捨てられないと脱出してくれない。

ENDING S

居間・西館のカギを入手 / 廊下C・西館のカギを入手

寝室・香水を入手

オウムを外に出し、シーツで覆う

大広間A・友人アンを発見

寝室・シザーマンをやり過ごす

東館物置・殺虫剤を入手

黒いローブを入手 / 秘密の部屋A・黒いローブを入手

食料庫・金色のカギを入手

秘密の部屋A・銀色のカギを入手

秘密の部屋B・紙切れ発見 / 秘密の部屋B・壁画>本棚>壁画の順に調べる

大広間・小さな魔像を入手 / ピアノ室・杖を入手

★隠し部屋・カルテと父のメモを調べる

いけにえの部屋・巣箱のカギを入手

子供部屋・儀式のカギ入手

いけにえの部屋・カラスを助ける

子供部屋・儀式のカギ入手

儀式の部屋・小さな魔像もしくは杖を使用

友人ロッテ発見

地下洞窟B・巨人ダン登場

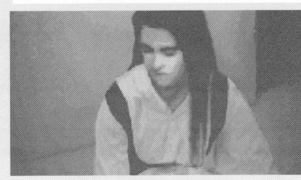
エレベーターで３階を選択

地下洞窟Ｃ・時計塔Ｂへ

Ａよりもランクが上のＳ。先生がカラスに襲われて死亡した後、生き残った友人と再会することができる。

POINT

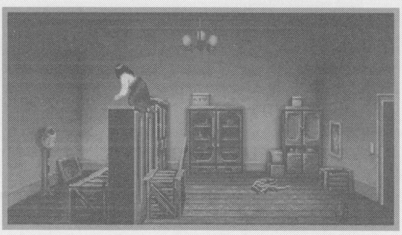
最も重要なところはカルテと父のメモを調べるところ。小さな魔像か杖を入手したら隠し部屋に向かおう。



▲カルテとメモを調べたら、いけにえの部屋でカラスを助けること。

ONE POINT ADVISE

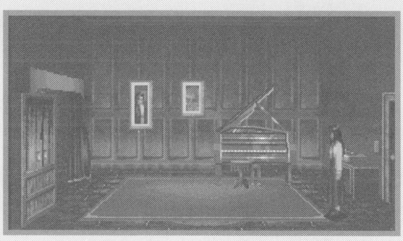
ランダム編



▲「黒いローブ」も東館物置か秘密の部屋Aのいずれかで入手することができる。

西館のカギの行方

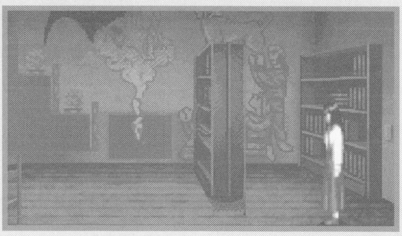
西館のカギは、スタート地点近くの「居間」か「廊下C」のいずれかで入手できる。居間でタンスの上にある箱の中を調べてもなかった場合は、廊下Cで鳥の巣の中を調べてみよう。このように同じアイテムでもプレイする時によって置いてある場所が変わる。



▲どこにどの部屋がくるかはまったくのランダム。開かずの部屋もそのひとつである。

西館の部屋

西館の5つの部屋はランダムになっている。攻略ページの本文にも書いてあるが「書庫」「いけにえの部屋」「西館シャワー室」「ピアノ室」「開かず部屋」のいずれかなので、何度もプレイしている人は前回の位置と混同しないように気をつけよう。



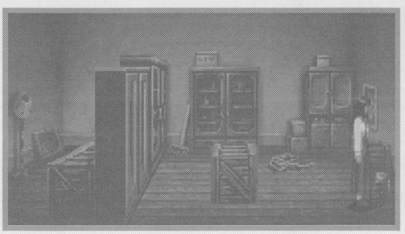
▲秘密の部屋AとBもランダムである。ただし、ランダムなのは位置だけでカギは同じ。

秘密の部屋の位置

金色のカギで開ける「秘密の部屋A」と銀色のカギで開ける「秘密の部屋B」。この2つは場合よっては位置が入れ替わってしまう。しかし、場所が入れ替わっても、部屋を開けるカギは変わらないので、金色のカギで秘密の部屋Bを開けようとしてもダメ。

ONE POINT ADVISE

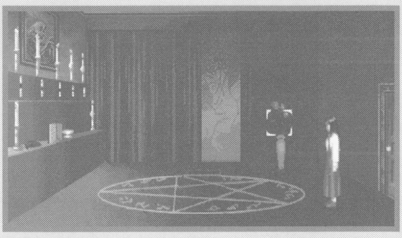
必修アイテム編



▲どうしても殺虫剤が見つからないという人は「東館物置」へ行ってみよう。

金色のカギと銀色のカギ

「金色のカギ」を入手するには、まず「殺虫剤」を手に入れなければならない。食料庫で殺虫剤を使うと金色のカギを見つけることができる。この金色のカギを使って秘密の部屋Aに入り、部屋の中を調べていくと銀色のカギを入手することができる。



▲小さな魔像は祭壇の「中央にあるくぼみ」にはめこみ、杖は「壷」に差し込む。

杖か小さな魔像

「杖」か「小さな魔像」がないと、儀式の部屋から地下洞窟Aに降りることができない。秘密の部屋Bか書庫で「紙切れ」を発見した場合は「大広間で小さな魔像」を、秘密の部屋Bで本棚を倒して「壁画を調べた」場合は「ピアノ室で杖」を入手することができる。



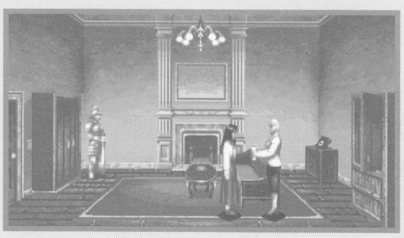
▲「ローブ」を身につけても「香水」をかけておかなければ番犬に襲われてしまう。

香水とローブ

香水は「居間の鏡台」を調べれば簡単に入手することができる。ローブは「東館物置」にある奥の箱の中になければ、「秘密の部屋A」で見つかるはず。何故この2つが必要かというと、「地下洞窟A」で番犬の目をごまかさなければならないからだ。

ONE POINT ADVISE

その他



▲秘密の部屋Aに先生がいないと、かなり違った展開になる。いた場合はリセットしよう。

秘密の部屋Aで

秘密の部屋Aに先生がいて欲しくない場合はリセットを使ってみよう。先生が出なくなる場合がある。ただし、すでに「中庭の小屋のイベント」が終わっていて、そこから再び秘密の部屋Aに戻ったという場合は変わらない。諦めてエンディングを見よう。



▲バックが赤い状態だとかなりツラそうな顔に。早く座らせて回復してあげよう。

パラメーター

画面の左下にあるジェニファーの顔。そのバックが青だと正常、疲れてきたら黄色、危険な状態だと赤と色が少しずつ変化していくにの気づいただろうか。黄色や赤など、色が変化していたら注意。座りこむと体力が回復していくので変化していたら回復させよう。



▲ハムを手に入れることができる場所は食料庫。これで牢屋から抜け出せる。

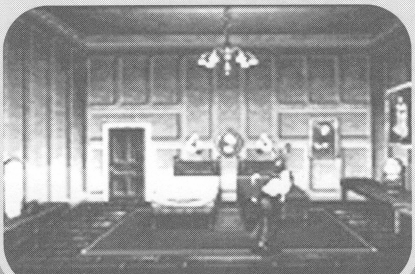
アイテムがないと

食料庫の冷蔵庫にある「ハム」を入手しておくか、書斎にある「ランタン」を使って書庫の「銅色のカギ」を入手しておかないと、牢屋に入れられた時に困るかもしれない。必要なアイテムは必ず手に入れておこう。

ＳＦＣ版との違い



今回のクロックタワーＷＩＮＤＯＷＳ95版。ＳＦＣ版と比較してそれほど変わらない印象を受けた方も多いのではないだろうか。確かに基本的な内容や屋敷の構造、設定などは何も変化していない。しかし、オープニング・デモやエンディングなどのＧＡＭＥの顔ともいうべき重要な部分が大幅に塗り替えられている。



スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

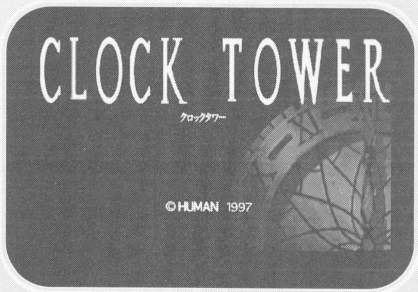
ＳＦＣ版との相違点

ＳＦＣの素朴な雰囲気のオープニングも素晴らしかったが、今回のように本作品のテーマでもある「恐怖」というものを全面に押し出したオープニングも、ユーザーの興味をそそるのには充分であろう。



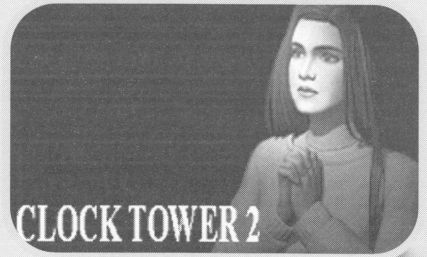
また、マウス操作ができるという点も魅力。クリックだけで全ての行動ができてしまう。ただし、ＲＳＩ機能はきちんと残されている。ＳＦＣ版の基本的な部分は残しつつ、グレードアップしているというのが、このクロックタワーＷＩＮＤＯＷＳ95版なのである。

CLOCK TOWER 2へ



クロックタワー２には今回の主人公であったジェニファー・シンプソンが再び登場する。犯罪心理学の助教授でもあるヘレン・マクスウェルの元に引き取られた彼女は、再びシザーマンを目にしてどう感じるのであろうか。ヘレンなど周囲のキャラクターをも巻き込み、事件は意外な方向へと進んでいく。

すでにＰＳ版で発売されているクロックタワー２。ＳＦＣ版のクロックタワーと共に高い評価を受けているのは周知の事実であろう。クロックタワーのエンディングを見たユーザーは誰もがこの事件の終わりを感じたのではないか。メアリー先生が死に、シザーマンが消滅し・・・。しかし、再びあのシザーマンがジェニファーの前に現れるのである。



２では３Ｄ画面になり、恐怖的な演出を更にグレードアップさせている。撃退方法が大幅に増えたと共にシナリオ分岐によって主人公が変わっていくというシステムが取り入れられている。何度も楽しめるようなシステムというのが、このクロックタワーシリーズの根本にあるようだ。まだプレイしていないという人は、ぜひ挑戦してみてもらいたい。

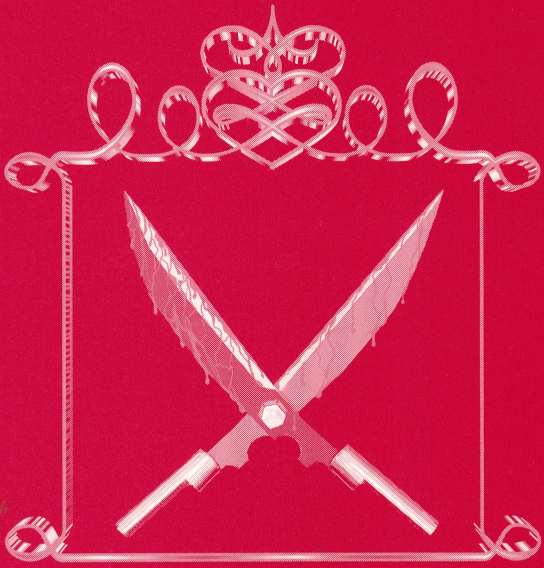


CLOCK TOWER

１９９７年3月２８日　第1版　第1刷　発行

発行人	市川公士
発行所	株式会社ローカス
	〒１０１東京都千代田区外神田６-１-４
	神田ノーザンビル４Ｆ
	電話：０３-３８３７-８１２５
発売	株式会社　星雲社
	〒１１２　東京都文京区小石川５-１９-２５
	電話：０３-３９４７-１０２１
印刷	日経印刷株式会社
制作	ＳＴＵＤＩＯ－Ｍ
編集・構成	柴原みちる
執筆	須藤志保
	ながのまき
Main Design & CG	栗栖享子（CHRIS DESIGN）
Design	佐久間利佳
MAP制作	佐々木育子
Cover Design	栗栖享子（CHRIS DESIGN）

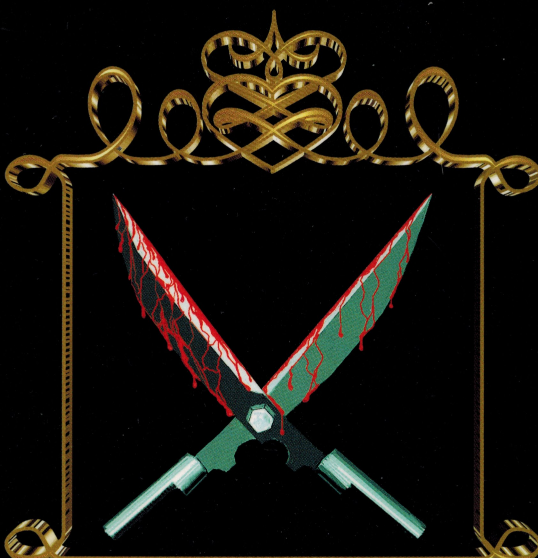
ISBN4-7952-1670-3 C0076 ¥1600E



THE CLOCK TOWER

発行　株式会社ローカス
発売　株式会社星 雲 社

ISBN4-7952-1670-3
C0076 ¥1600E
9784795216709
1920076016004
定価（本体１６００円十税）



THE CLOCK TOWER

発行　株式会社ローカス
発売　株式会社星 雲 社